

# Treball de Fi de Grau

## **El EDM en Estados Unidos Género, cultura e Industria**

**Autor:** Marc Femenia de Toledo

**Tutora:** Montse Bonet Bagant

Grau en Comunicació Audiovisual

26/05/2014



Universitat Autònoma de Barcelona

## Full Resum del TFG

**Títol del Treball Fi de Grau:** El EDM en Estados Unidos. Género, Cultura e Industria.

**Autor:** Marc Femenia de Toledo

**Tutora:** Montse Bonet Bagant

**Any:** 2014

**Titulació:** Grau en Comunicació Audiovisual

**Idioma:** Castellà

### Paraules clau

**Català:** EDM, Estats Units, música electrònica, música *dance*.

**Castellà:** EDM, Estados Unidos, música electrónica, música *dance*.

**Anglès:** EDM, United States, electronic music, *dance* music.

### Resum del Treball de Fi de Grau

#### Català

Trenta anys després del *boom* de la música Disco, Estats Units viu avui en dia el nou fenomen *dance*: El fenomen EDM. Aquest estudi es planteja analitzar les causes fonamentals per comprendre aquesta demora i quines són les claus de la nova escena EDM com un nou gènere, una nova forma de cultura i una indústria multimilionària.

#### Castellà

Treinta años después del *boom* de la música Disco, Estados Unidos vive hoy en día el nuevo fenómeno *dance*: El fenómeno EDM. Este estudio se plantea analizar las causas fundamentales para comprender esta demora y cuáles son las claves de la nueva escena EDM como un nuevo género, una nueva forma de cultura y una industria multimillonaria.

#### Anglès

Thirty years after the boom of Disco music, United States lives today the new dance music phenomenon: The EDM phenomenon. This study attempts to analyze the root causes to understand this delay and what are the key aspects in the new EDM scene as a new genre, a new form of culture and a multibillion dollar industry.

Es muy frecuente en los medios de comunicación –radios temáticas y prensa especializada, principalmente- el uso de las siglas EDM: el acrónimo de *Electronic Dance Music*. A partir de una nueva forma de música electrónica de baile, el EDM supone un fenómeno cultural contextualizado en Estados Unidos que se ha globalizado mundialmente: con nuevos DJ's, un nuevo concepto de actuación en vivo y un nuevo modelo de negocio en el que las *majors* han vuelto a la producción y distribución del *dance*, después de treinta años de marginación cultural e industrial en el país norteamericano. Lo más llamativo es el hecho de que la música electrónica de baile surgió en Estados Unidos -a finales de los años setenta con el fenómeno Disco y en los ochenta con el House y el Techno- y, no obstante, es en Europa donde la cultura *dance* más se desarrolló, hasta la actual explosión del EDM. Factores como la nueva terminología, la nueva cultura de la droga en los adolescentes estadounidenses o el acercamiento del Pop y el Hip Hop al *dance* se presumen como las principales causas de este *boom* musical y cultural.

Mediante la búsqueda de referencias bibliográficas y entrevistas a profesionales del sector y académicos especializados, este estudio se plantea averiguar las causas del *décalage* del *dance* en Estados Unidos respecto a Europa y cuáles son las claves de la nueva escena EDM estadounidense como un nuevo género, una nueva forma de cultura y una industria multimillonaria. A partir de una detallada definición de la música electrónica de baile, de la cultura *dance* y de la industria *dance* se traspasan todas las definiciones al EDM actual, para su completa definición y destacando los elementos fundamentales que expliquen la demora del fenómeno actual.

**Palabras clave:** EDM, Estados Unidos, música electrónica y música *dance*.

# SUMARIO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	4
Objetivos	7
Metodología	7
En qué ésta no es una lectura interesante	9
Por qué ésta sí es una lectura interesante	9
 <b>MARCO TEÓRICO</b>	11
1. ¿QUÉ ES EDM?	12
2. MÚSICA ELECTRÓNICA DE BAILE	13
2.1. Música electrónica	13
a) Tecnológicamente	13
b) Musicalmente	18
2.2. Música <i>dance</i>	22
3. CULTURA <i>DANCE</i>	27
3.1. Cultura, subcultura y contracultura	27
3.2. Cultura de masas	28
3.3. Cultura <i>dance</i> , cultura <i>rave</i> y cultura de club	29
3.4. Evolución de la cultura <i>dance</i>	32
4. LA INDUSTRIA <i>DANCE</i>	37
4.1. La industria discográfica	37
4.2. DJ's y productores	40
4.3. Canales de transmisión	41
4.4. Otros	44
 <b>EL EDM EN ESTADOS UNIDOS</b>	45
1. EL EDM EXPLOTA EN ESTADOS UNIDOS	46
1.1. El <i>dance</i> en Estados Unidos. Un viaje de ida y vuelta	46
1.2. El <i>dance</i> rompe América	49
2. EL EDM COMO UN GÉNERO	50
2.1. Características del EDM como música electrónica	51
2.2. Características del EDM como música <i>dance</i>	52
2.3. La importancia del <i>show</i> EDM	55
3. LA CULTURA EDM	56
4. LA INDUSTRIA EDM	58
4.1. El crecimiento de ventas de EDM: Las discográficas sacan provecho	59
4.2. Internet: Nuevas plataformas como el principal modelo de negocio	60
a) Los portales de descarga	61
b) Los portales <i>streaming</i>	62
c) Las redes sociales	64
4.3. El auge de las fiestas EDM: Las todopoderosas promotoras de eventos	66
a) Los macro festivales	66
b) Las macro discotecas	67

<b>CONCLUSIONES</b>	69
<b>REFERENCIAS</b>	72
<b>ANEXOS</b>	81
ANEXO 1. Glosario terminológico	82
ANEXO 2. Cronología de la cultura <i>dance</i>	84
ANEXO 3. Cronología de la instrumentación electrónica	85
ANEXO 4. Entrevistados	86
ANEXO 5. Discografía recomendada (por orden alfabético)	87

## SUMARIO DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b>	Evolución de la instrumentación electrónica. Inicios	15
<b>Figura 2.</b>	Evolución de la instrumentación electrónica. Grandes avances	16
<b>Figura 3.</b>	Evolución de la instrumentación electrónica. Democratización y digitalización	17
<b>Figura 4.</b>	Evolución de las principales escenas <i>dance</i> : Estados Unidos, el origen	34
<b>Figura 5.</b>	Evolución de las principales escenas <i>dance</i> : Europa, primeras escenas importantes	35
<b>Figura 6.</b>	Evolución de las principales escenas <i>dance</i> . La edad dorada	36
<b>Figura 7.</b>	Comparativa entre el formato EP y el álbum	39
<b>Figura 8.</b>	Crecimiento del número de búsquedas del término <<EDM>> en Google (Julio 2010-Mayo 2012)	46
<b>Figura 9.</b>	Ejemplo de estructura de un track EDM (Avicii – ID)	53
<b>Figura 10.</b>	Origen de las características, subgéneros e híbridos del EDM	54
<b>Figura 11.</b>	Ventas totales de álbumes en Estados Unidos por género. Porcentaje de crecimiento anual en 2012	59
<b>Figura 12.</b>	Discográficas, sellos EDM comprados y principales artistas en cartera	59
<b>Figura 13.</b>	Ventas digitales en Estados Unidos por género. Porcentaje de crecimiento anual entre 2011 y 2012	61
<b>Figura 14.</b>	Comparativa de ventas en soporte físico y en soporte digital a nivel mundial	62
<b>Figura 15.</b>	Búsquedas en Youtube del término <<EDM>>	63
<b>Figura 16.</b>	<i>Ranking</i> de los 10 DJ's más populares en las redes sociales -según el número de seguidores totales a 14/05/14 en Facebook, Youtube, Twitter, Myspace, Soundcloud y Lastfm- y su posición en el <i>ranking Top 100 DJMag</i> 2013.	64
<b>Figura 17.</b>	<i>Ranking</i> de los 5 festivales con mayor seguimiento en Facebook a 16/05/14	65
<b>Figura 18.</b>	Crecimiento del número de asistentes a festivales EDM (2007- 2013)	65
<b>Figura 19.</b>	Beneficios de las discotecas de Las Vegas entre 2012 y 2013	67
<b>Figura 20.</b>	Distribución de los beneficios de la industria EDM	68

# INTRODUCCIÓN

*“El reciclaje feroz de estrellas del Pop ha llegado a los DJ’s, y allí donde haya un personaje que merezca una importante inyección de dinero, hay alta posibilidad de negocio”.*

Javier Blánquez en *Dejad de llamarlo EDM*  
(Blánquez, 2012:s.d.).

Antes de comenzar la temporada veraniega de 2013, Piti Urgell, hermano de Ricardo Urgell, magnate de la gigantesca franquicia Pacha, anunciaba una remodelación del plan de negocio de la conocida discoteca ibicenca. Respecto a la eliminación de las residencias<sup>1</sup> de tan cotizados artistas como Erick Morillo o Pete Tong, alegaba que "los DJ's<sup>2</sup> querían cobrar más y pinchar menos. Era abusivo. Hemos tenido que crear un nuevo plan porque el viejo iba a explotarnos en la cara" (Barrionuevo, 2013: s.d.).

Ibiza ha gozado de una salud envidiable desde los años setenta como destino de ocio y comunión *hippy* y, desde aquel *Summer of rave* del año 89, convertida en el centro neurálgico a nivel mundial de los clubes de ocio nocturno, explotando un modelo de negocio de beneficios jugosos durante estas tres décadas. No obstante, las palabras de Piti Urgell plantean una interesante cuestión acerca de tan sorprendentes declaraciones: ¿Qué está sucediendo para desestimar un modelo de negocio que resulta tan rentable?

Lo cierto es que analizando los *rankings* de Forbes<sup>3</sup>, según la facturación anual de los DJ's y sus cachés, se advierte un cambio de tendencia. Las grandes leyendas de la música electrónica de baile, entre las que se podrían añadir nombres tan ilustres como Paul Oakenfold, Carl Cox o Richie Hawtin ni siquiera aparecen, cuando durante el periplo que abarca los años noventa y la primera década del siglo XXI estos artistas habían sido considerados gallinas de los huevos de oro, una garantía de éxito para los promotores de fiestas que engordaron sus arcas en la brillante edad de oro de la cultura de club. ¿Se está produciendo un relevo generacional en las cabinas de los clubes?

Analizando la evolución del *Top 100* de DJMag, una reputada revista digital dedicada a la música *dance* y que anualmente, y a votación popular, publica un *ranking* de popularidad de DJ's, se puede notar un cambio generacional<sup>4</sup>. John Digweed, uno de los grandes de la música *dance* y pionero del Progressive House, por ejemplo, aparecía en el tercer puesto el año 2007. En 2014 ni siquiera aparece entre los cien DJ's más populares. Paul Oakenfold, figura fundamental de la historia de la música electrónica de baile, se sitúa en un muy discreto nonagésimo segundo puesto en esta misma edición.

---

<sup>1</sup>Según la RAE, la octava acepción del término <<residente>> responde a "edificio donde una autoridad o corporación tiene su domicilio o donde ejerce sus funciones". El término <<DJ residente>> acuñado por el sector del ocio nocturno, se refiere a la actividad desarrollada por un DJ en una discoteca en concreto y con una periodicidad. Es una manera de relacionar directamente al artista con el club, como forma de enfatizar unos gustos musicales determinados.

<sup>2</sup> El término << DJ>> proviene de *Disc* -disco- y *Jockey* -montador/ensamblador-. Fue usado por primera vez el año 1935 por Walter Winchell, comentarista en el programa Blue Network de la NBC, para referirse a Martin Block. Block, locutor de la WBBR, había encadenado distintas pistas de audio emulando una actuación musical para explicar el secuestro de Lindbergh. El término <<DJ>> será usado con frecuencia en este trabajo, pues representa una figura protagonista de la música electrónica de baile.

<sup>3</sup> Forbes elabora un *ranking* anual sobre la facturación de los DJ's. Véase O'Malley (2013).

<sup>4</sup> Véase DJMag (2014).

Hay muchos otros indicadores que denotan un cambio de tendencia. Volviendo a la isla blanca, Tiësto, colocado siempre en los mejores puestos de los distintos *rankings* y considerado el DJ más importante de los últimos veinte años según DJMag, cancelaba su habitual residencia veraniega en Privilege, otra de las grandes macro discotecas de Ibiza, para firmar un multimillonario contrato con un nuevo club, Hakkasan. El aclamado DJ holandés explicaba en su cuenta de Twitter que había “actuado en Ibiza cada verano durante los últimos diez años y sentía que era el momento de un cambio” (Mac, 2013: s.d.). La nueva macro discoteca, inaugurada el pasado 17 de abril de 2013 que el grupo promotor del famoso casino MGM ha instalado en Las Vegas, tiene programada una lluvia de estrellas de la electrónica empalagosa<sup>5</sup> -y que coronan las listas de popularidad y caché actualmente- con Deadmau5, Calvin Harris, Steve Aoki o Hardwell -este último número uno del *Top 100* en la edición del 2013 del mencionado *ranking* musical -.

Y es que igual que a inicios de los años noventa surgió la cultura de club en el Reino Unido y emergieron macro discotecas como Cream, Ministry of Sound o Renaissance, se está dando ahora un *boom* en Las Vegas de clubes que pretenden acaparar la oferta de ocio nocturno en Estados Unidos. Aprovechando la moda de la música electrónica de baile, aparecen nuevas discotecas como Hakkassan, The Haze o Marquee. ¿Se está, entonces, inflando el mercado musical desde Estados Unidos?

Sea como sea, la música electrónica de baile se ha convertido en un potente negocio en Estados Unidos. SFX Entertainment, empresa promotora de macro festivales tan exitosos como Tomorrowland, compraba el pasado mes de febrero el portal de descargas Beatport por un precio de 50 millones de dólares (Sisario, 2013a: s.d.). El portal, fundado en 2004 y con más de 40 millones de usuarios, se ha erigido como el principal distribuidor de música *dance* y es líder en descargas. Algo que proporciona un “contacto directo con los DJ’s y un indicador masivo de qué es popular y qué no lo es” en palabras de Robert F.X. Sillerman, propietario y fundador de la compañía (Sisario, 2013a: s.d.).

En resumen, todo esto es fruto de una nueva cultura musical estadounidense focalizada en la denominada EDM, *Electronic Dance Music*<sup>6</sup>. Las grandes empresas se han dado cuenta del potencial económico que representa esta nueva cultura juvenil y

---

<sup>5</sup> Las críticas acerca del *mainstream*, también mal llamado música comercial, han sido siempre parecidas: Música fácil tanto de producir como de escuchar, con la única voluntad de generar capital económico sin un valor cultural. Para la nueva oleada de electrónica EDM, se ha optado por justificar el término <<empalagoso>> con la definición de un *blogger*, Jakob de Disco Demons, que lo define como “Un género que se caracteriza por melodías simples que inmediatamente se te pegan en la cabeza y voces igualmente pegadizas que puedes cantar tras escuchar una sola vez”. Y más interesante resulta su reflexión posterior “Un momento, ¿no es esa la definición de la música *pop*? (Jakob, 2013: s.d.).

<sup>6</sup> El término EDM se usa como femenino para referirse como cultura o como música. No obstante en este trabajo se usa como un término masculino, pues se habla de EDM como un fenómeno o como un género.



han dibujado un tejido empresarial centrado en el EDM: absorbiendo DJ's de talla mundial y elaborando también su propio *star system*, promoviendo nuevas plataformas de distribución musical y popularizando un nuevo concepto de fiesta nocturna. El potencial económico, estructural y político que representan los Estados Unidos, ha propiciado un fenómeno cultural que supone una etapa en la historia de la música electrónica de baile suficientemente relevante e interesante como para ser analizada con detalle.

## Objetivos

El objetivo con el que parte inicialmente este estudio es averiguar los motivos por los cuales el EDM no se ha popularizado con anterioridad en Estados Unidos, siendo considerado el lugar de origen de la música *dance* y sus formas culturales derivadas. Las hipótesis con las que parte el estudio son:

- El EDM no se ha popularizado anteriormente en Estados Unidos por la dificultad de etiquetaje del género.
- El EDM no se ha popularizado anteriormente por la dificultad de mercantilización en una sociedad dominada por una industria musical muy fuerte y vertical, centrada en el Pop, el Rock y el Hip Hop.

Por otro lado, este estudio se centra en ofrecer al lector una argumentación fundamentada y objetiva sobre los motivos por los cuales se ha popularizado en la actualidad el EDM, cuyas hipótesis de punto de partida son:

- El principal motivo de la popularización actual es el acercamiento de los ídolos Pop y Hip Hop hacia la música electrónica de baile.
- Otro motivo importante es la popularización de las drogas de síntesis en Estados Unidos.
- El EDM se ha popularizado, finalmente, por una cuestión de cultura generacional.

## Metodología

El presente trabajo se plantea como un reto apasionante para el autor, aunque titánico en su esencia: Intentar sintetizar un fenómeno masivo, que está sucediendo en Estados Unidos y que es realmente reciente, del que se ha escrito poco y no existen demasiados especialistas. Considerando que “los estudios culturales y la música popular han compartido hasta hace muy poco el menosprecio, cuando no el mero desconocimiento, de la comunidad académica española” (Fouce, 2006: 1), la documentación con la que parte esta investigación se fundamenta en dos pilares básicos: la búsqueda de referencias académicas y profesionales, así como de

filmografía especializada, y entrevistas realizadas por el autor. Será recurrente, pues, la citación de Loops, Una historia de la música electrónica, coordinada por Javier Blánquez y Omar Morera (2002), *Cultura y políticas de la música dance* de Jeremy Gilbert y Ewan Pearson (2003) y *Energy flash* de Simon Reynolds (2013). Por otro lado, se ha seleccionado a ciertos teóricos, especialistas y profesionales del sector para la extracción de referencias primarias; opiniones que contrasten la información y ofrezcan un punto de vista más personalizado. La justificación de las entrevistas, basada en el cargo que desempeñan los mismos, se encuentra en el Anexo 4.

En la primera parte del trabajo, el marco teórico, se plantea el uso del término EDM como una forma de música, así como de una nueva forma de cultura. Para definir EDM musicalmente se empieza abordando la música electrónica, explicando las principales teorías acerca de este tipo de música, así como la historia de las invenciones técnicas y del lenguaje musical que han conducido al propio término <<música electrónica>>. Se presentarán los momentos trascendentales de la historia de esta música según el autor, sin pretender hacer una detallada exploración de estilos y lenguajes musicales, sino de destacar aquellos que suponen una ruptura clara y evidente y un paso adelante en el desarrollo de una nueva musicalidad. A continuación se aborda la música *dance* -la evolución inercial de la música electrónica- definiendo el concepto *dance* desde todas sus facetas musicales y destacándola como una forma de música con unas características propias que le confieren su identidad. La exposición prosigue definiendo la cultura *dance* como una consecuencia de la música electrónica de baile, enmarcándola en los Estudios Culturales y la Teoría Crítica y trazando también su evolución contextualizada, a través de detallar las escenas<sup>7</sup> más importantes de la historia de la música electrónica de baile, lo cual resulta indispensable para comprender en qué punto se encuentra hoy en día. Finalmente, se detalla la estructura de la industria *dance* y todos los actores que forman parte de ella.

A continuación, en la segunda parte del trabajo, se traspasan todas las perspectivas teóricas para enfocar el EDM actual. Previa contextualización histórica, se tratará de discernir si el EDM es un género propio, considerándolo como música electrónica y como música *dance*, cuáles son las características que lo engloban como un fenómeno cultural contextualizado y, finalmente, se analizará la estructura de la industria EDM para determinar si tiene unas características propias, explicar cómo el

---

<sup>7</sup> Según la RAE, la sexta acepción del término <<escena>> es un “ambiente o conjunto de circunstancias espaciales y temporales en que tiene lugar una situación o un hecho”. En este aspecto, las escenas en terminología *dance* corresponden a contextos específicos enmarcados en un tiempo y un espacio y con unas características específicas, tales como el género popularizado, las discotecas de mayor éxito o los DJ's más representativos. Así, se habla por ejemplo de la escena Acid House del Reino Unido de finales de los años ochenta o, en este caso, de la escena EDM estadounidense.

EDM ha modificado las pautas de consumo de la música *dance* y, sobre todo, cómo se estructura la industria EDM.

Conviene hacer un apunte en cuanto a la terminología usada. El mundo de la música electrónica de baile está lleno de anglicismos -a nadie se le ocurre hablar, por ejemplo, del género <<núcleo duro>>, sino que se usa su nombre original, Hardcore-. Se ha dispuesto un glosario terminológico, el Anexo 1, para facilitar la comprensión de algunos tecnicismos. Por otro lado es importante mencionar que la terminología para designar genéricamente a la música electrónica de baile varía en función del contexto, principalmente a raíz del influjo de los medios de comunicación (Reynolds, 2013). Así, en Estados Unidos en los años noventa era simplemente conocida como <<Techno>>. En Europa, y sobre todo en el Reino Unido en la década de los noventa, se conocía como <<*Dance*>>. Este trabajo ha intentado justificar cada término para aclarar la lectura, pero es importante tomar constancia de las ambigüedades terminológicas.

### **En qué ésta no es una lectura interesante**

No se debe entender la lectura como una historia de la música electrónica ni del *dance*, pues ello conllevaría un trabajo íntegramente dedicado a ella, una magnitud histórica definida por el compositor Eduardo Polonio (Rossell, 2012: 59):

“La música electrónica no sería sin la rueda de Delezenne, que pasa por el arco de Dudell, el Tellharmonium de Cahill, el Teheremin de Thermen, el Elektrophon de Mager, las Ondes Martenot o el Trautonium de Sala. No sería sin Edison, sin Bell, sin Lee De Forest, sin Meyer-Epler. No sería sin Russolo, sin Schaeffer, sin Varèse, sin Eimert. Sin Omaggio a Joyce (Beret), sin Cartridge Music (Cage), sin Gesang den Jüngline (Stockhausen). No sería sin Moog, sin Chowming, sin el postserialismo de Boulez o el azar de Xenakis; sin el altavoz, ni el micrófono, ni la cinta magnética, ni el bit. No sería sin todos los que estamos intentando definirla.”

Tampoco debe entenderse la lectura como un estudio íntegramente acerca del propio género, ni tampoco un detallado análisis de la estructura de la industria o de la cultura EDM, ni tampoco de la cultura *dance*. Lles (2010) habla de la dificultad del periodismo musical y su intento de asir lo inasible, de plasmar en letras algo tan metafísico como el arte. Más si se intenta valorar desde un punto de vista teórico, económico y sociocultural un fenómeno tan complejo como lo es la música electrónica de baile, en lo que plantea un desafío que pretende sintetizar un fenómeno en el que intervienen numerosas teorías y actores.

**Por qué ésta sí es una lectura interesante**

Se trata de una primera aproximación para aquel lector que esté interesado en todo lo que a la música electrónica de baile concierne y que quiera esclarecer el fenómeno EDM, desde una perspectiva fundamentada y contrastada.

Una buena manera de establecer una idea generalizada sobre esta música y todos los aspectos que la rodean. Una referencia para conocer a los artistas, los inventores, el equipamiento técnico, los momentos importantes en su desarrollo musical y cultural. En definitiva, una manera de entender en qué punto se encuentra hoy en día la música *dance* y, a la vez, una manera de comprender cómo la cultura estadounidense ha modificado, o no, la manera de concebir esta música.

Éste es el intento de un enamorado de la música *dance* de comprender cómo la música electrónica de baile no se ha popularizado masivamente en Estados Unidos hasta treinta años después del House y el Techno.

# MARCO TEÓRICO

*“El dance ha transformado completamente el mundo en el que vivimos. La cultura que más ha evolucionado en los últimos treinta años, la música que más ha cambiado. Una industria global y millonaria”.*

Idris Elba en *How clubbing changed the world*.  
(Bridger, 2012).

## 1. ¿QUÉ ES EDM?

En 1995, el sello Nervus Records y la revista Project X entregaron unos galardones que nombraron *Electronic Dance Music Awards* (Flick, 1995). Ésta es la primera vez que se oyó este término, que servía para designar un estilo musical diferenciado del resto. No obstante, aunque las siglas EDM se han usado en el mundo académico para hablar de toda la música electrónica de baile<sup>8</sup>, su uso no se ha divulgado hasta que se “ha convertido en el término genérico común para los géneros *dance*, sobre todo en Estados Unidos” (Reynolds, 2012: s.d.). Existe una discusión sobre si EDM es un nuevo género musical o simplemente una nueva etiqueta para hablar de la música electrónica de baile. La ambigüedad del término se demuestra, por ejemplo, al apreciar que “EDM es para muchos la etiqueta de la música que se está produciendo hoy en día en Estados Unidos, que es muy semejante y poco arriesgada. No obstante, para algunos EDM se refiere a toda la música electrónica de baile, desde el Funky hasta el Hardcore”, opina Juan Carlos Mosquera (2014) en una entrevista. Sea como sea, <<música electrónica de baile>> es un identificativo genérico -y comúnmente conocido simplemente como *dance*- muy anterior a la etiqueta <<EDM>>, por este motivo es “la etiqueta más ridícula de todos los tiempos” (Blanquez, 2012: s.d) pues representa una vaga categorización de la música electrónica de baile que, como destaca Miguel Anguas (2014) en una entrevista, “es una etiqueta comercial, directa y muy americana”. Un ejemplo de esta función comercial de la etiqueta <<EDM>> es el álbum *Flaix Winter 2013*, del grupo *Flaix FM*, definido como “la mejor selección del EDM del momento”. Conviene matizar que el uso de EDM como una etiqueta de género, por otro lado, despierta comentarios reacios al uso, porque llamar <<música electrónica de baile>> a una forma de música *dance*, como se verá más adelante, es una obviedad. Martin (2013: s.d.) destaca que “sería como hablar de los géneros Rock de guitarra o del Ska de trompeta”. Toda la música *dance* es electrónica y toda la música electrónica de baile es *dance*. El uso de <<música electrónica de baile>> y de <<música *dance*>>, pues, se usarán como sinónimos en esta lectura.

Debe entenderse que toda expresión artística y cultural coincide en un contexto específico (Gilbert y Pearson, 2003) y que “los géneros están contruidos -y deben ser entendidos- dentro de un proceso cultural y comercial” (Frith citado en Mcleod, 2001: 59). En este caso, es muy relevante que el “2012 es el año en el que el EDM ha roto América” (Reynolds, 2013: 677) con el mayor crecimiento en cuanto a ventas de álbumes en 2012<sup>9</sup> (Watson, 2012). Esta descripción permite entender el *boom* cultural que ha supuesto el EDM en Estados Unidos. Por este motivo la revista *Spin*

<sup>8</sup> Véase Tammy (2009), Fernández, (2013) o Sicko (2012).

<sup>9</sup> Kevin Watson dirige la publicación del IMS Business Report, en el que fundamenta con datos económicos el crecimiento del EDM en Estados Unidos como el negocio de mayor expansión en 2012.

Magazinne publicaba en 2013 un especial titulado <<*The New Rave Generation*>> en la que hablaba de la “revolución electrónica” (Sherburne, 2013: s.d.). Rolling Stone titulaba su especial dedicado al fenómeno EDM como <<*Dance Madness*>> en 2012. Sea como sea, lo cierto es que “el fenómeno *rave* ha repuntado en Estados Unidos en 2012 y se resume en una idea / género polémico: EDM” (Blánquez 2012: s.d.). Así, supone un fenómeno que engloba masivamente a una nueva generación de adolescentes estadounidenses, definido por Blánquez (2012: s.d.) como “la reactivación y popularización a escala masiva de la cultura *rave* para la generación de Justin Bieber”, una nueva forma de cultura ligada a una forma de expresión artística y que difiere de experiencias pasadas entorno al *dance*. Las siglas <<EDM>> se usarán en este trabajo también para hablar de un fenómeno cultural reciente surgido en Estados Unidos.

No obstante, sea un género, una etiqueta nueva o un nuevo fenómeno cultural, definir <<*Electronic Dance Music*>> debe partir de una definición de <<música electrónica>> y de <<música *dance*>>, así como de delimitar todas las formas culturales que rodean esta música, como la <<cultura *dance*>> y sus derivaciones, para entender todas las características del fenómeno EDM como música y como un fenómeno cultural.

## 2. MÚSICA ELECTRÓNICA DE BAILE

Aunque la música electrónica y la música *dance* son “comúnmente aceptadas como sinónimos” (Fernández-Quijada, 2006: 126), tienen connotaciones distintas. La idea de <<música electrónica>> se refiere a la técnica e instrumentación, es decir, acude a las técnicas de producción musical para su categorización. Por otro lado, <<música *dance*>> tiene una connotación funcional, acude a la voluntad con la que la música se produce: el baile. Es decir, la música electrónica es más básica, elemental y, por tanto, más amplia: abarca muchos estilos musicales, uno de ellos el *dance* (Reynolds, 2002). Por este motivo es importante empezar analizando las características de la música para ser considerada <<electrónica>>.

### 2.1. Música electrónica

#### a) Tecnológicamente

El término <<música electrónica>> surgió de Karlheinz Stockhausen en 1953, quien bautizó su música como <<*Elektronische Musik*>>. Pero ¿Qué se entiende por música electrónica? El diccionario Collins (2013: s.d. Traducido por el autor de este trabajo) la define como “una forma de música que consiste en sonidos producidos por corrientes eléctricas oscilantes, sean controlados desde un panel de instrumentos, un teclado o

pregrabados en una cinta magnética”. Por este motivo Gilbert y Pearson (2003), hablan de <<música máquina>><sup>10</sup>, evidenciando que la mediación tecnológica es una característica intrínseca al término <<electrónico>> y que constituye en sí una nueva música basada en “crear sonidos no existentes en la naturaleza o modificar sonidos naturales hasta el punto de crear nuevas formas de sonido, por lo que el sonido artificial se convierte en el elemento indispensable de la composición” (Holmes, 2012:10). Es decir, la música electrónica se basa en la producción de sonido artificial, en lo que técnicamente se llama síntesis del sonido, y requiere una mediación tecnológica para ello. Convive con formas de música similares como la electro acústica, caracterizada “por usar la electricidad para modificar sonidos del mundo real” (Holmes, 2012:7) y, aunque tengan rasgos parecidos como el uso de campos electromagnéticos para generar y amplificar sonidos, no deben confundirse. La música electrónica crea sonidos que no existen y la música electro acústica modifica sonidos existentes en la naturaleza.

La música electrónica ha evolucionado al mismo tiempo que las invenciones tecnológicas y, como explica Innis (2008), tras la revolución del telégrafo -en lo que él llama la tercera edad de la comunicación- la sociedad se caracteriza por la comunicación electrónica y la multiplicidad de inventos, así como la tecnología como el verdadero motor de la evolución cultural de la humanidad. Byrne (2012: 45) aporta una referencia más concreta y defiende que “el progreso de la música depende directamente de las evoluciones técnicas”.

Conviene analizar, pues, la evolución de la tecnología y esbozar cómo la música electrónica ha cambiado y ha desarrollado nuevos lenguajes a partir de esta evolución, ya que más de un siglo de invenciones<sup>11</sup> ha conducido a nuevas técnicas de producción electrónica, de registro y de manipulación que han construido la musicalidad contemporánea. Para ello se ha tomado el modelo de análisis histórico de Crab (2012) y se ha resumido en forma de cuadro para la comprensión de su importancia<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> No confundir la *música máquina* de Gilbert y Pearson (2003), con el género Máquina, que define el Happy Hardcore Holandés producido en España y popularizado en la Ruta del Bakalao, considerada “la escena más importante de los años ochenta en Valencia” (Oleaque, 2004: 26).

<sup>11</sup> Véase Anexo 3.

<sup>12</sup> En este apartado se resumen de modo cronológico los más importantes avances en instrumentalización musical electrónica según el autor.



**Figura 1.** Evolución de la instrumentación electrónica. Inicios

Etapa	Creador	Invención	Innovación Musical	Otros datos
Orígenes	Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz (1821-1894)	<b>Ressonador Von Helmholtz</b> 1860	Gran importancia en el desarrollo de la síntesis de sonido. Generaba sonido apartir de añadir y substraer tonos mediante variaciones electromagnéticas. No fue un instrumento, pero sentó las bases del sonido electrónico.	Von Helmholtz realizó los primeros estudios sobre música electrónica para demostrar científicamente la propagación del sonido en el libro <i>El tono: Base psicológica para una teoría de la música</i> , (1860).  Precursor del <i>subwoofer</i> y la ciencia de la acústica.
	Elisha Gray (1835-1901)	<b>Telégrafo musical</b> 1876	Utilizaba cañas de acero para crear oscilaciones controladas y transmitidas sobre una línea telefónica a través de electroimanes.	Instrumento basado en las vibraciones provocadas por un circuito electromagnético.
1870-1915 Los primeros instrumentos	Emile Berliner (1851-1929)	<b>Disco de vinilo</b> 1888	Disco que, mediante surcos gravados en un material polivinílico, permitía la grabación mecánica y analógica de sonido.	Protagonismo esencial en el desarrollo del mercado musical y, en concreto, de la música <i>dance</i> .
		<b>Gramófono</b> 1888	Detectaba los surcos del disco de vinilo con una aguja y un transductor que convertía las vibraciones en señales electro acústicas amplificadas posteriormente.	Reproductor musical de uso doméstico, que mejoró el Fonógrafo de Edison.
	Tadeus Cahill (1867-1934)	<b>Telharmonium</b> 1908	Primer sintetizador electrónico.  Capaz de reproducir 7 octavas con 36 notas por octava, por lo que es el primer instrumento micro tonal.	Basados en la rueda fónica: Disco de metal que giraba en un campo magnético y que causaba variaciones en una señal eléctrica.
	Melvin Severy (1986-1951)	<b>Choralacello eléctric organ</b> 1909	Primer órgano eléctrico.  Precursor de los sintetizadores basados en teclado.	

Fuente: Elaboración propia a partir de Crab (2012), Holmes (2012) y la entrevista con Francesc Cortès (2014).

**Figura 2.** Evolución de la instrumentación electrónica. Grandes avances

Etapa	Creador	Invención	Innovación Musical	Otros datos	
1915-1950 La era del <i>vacum tube</i> y la revolución del multipistas	Lee de Forest (1873-1961)	<b>Audió piano</b> 1915	Capaz de combinar distintas señales.  Primer instrumento polifónico.	Derivaría en las posteriores mesas de mezclas.	Basados en el tubo de vacío de triodo de Lee De Forest de 1906, que mejoraba la válvula electrónica de diodo de Fleming. El <i>vacum tube</i> permitió crear circuitos de menor tamaño, amplificar las ondas y combinar las señales de distintas frecuencias: el efecto <i>heterodino</i> .
	León Thermen (1896-1993)	<b>Teheremin</b> 1917	Instrumento monofónico articulado con dos antenas por las que fluctuaba una señal y, sin contacto, al mover las manos cerca de las antenas, las fluctuaciones en los osciladores correspondientes causaban variaciones de tono y de volumen.	Importante para el desarrollo de posteriores estudios de timbre y tono.	
	Maurice Martenot (1898-1980)	<b>Ondes-Martenot</b> 1928	Alabado por la comunidad de músicos por sus aplicaciones directamente musicales.		
	Les Paul (1915-2009)	<b>Ampex 200</b> 1947	Primera grabadora multi pistas.  Permitió cubrir la necesidad de unir las grabaciones independientes de instrumentos y solistas en una cinta magnética.	Grabadora basada en la <b>cinta magnética</b> , creada en 1929 por Fritz Pfeleumer (1881-1945).	
1950-1960 Los sintetizadores programables o secuenciadores	Harry F. Olson (1901-1982) y Herbert Belar (1901-1997)	<b>RCA mark II synthesiser</b> 1956	Primer sintetizador programable.  Introdujo divisores, filtros moduladores y resonadores o reverberadores.		
	Siemens	<b>Siemens synthesiser</b> 1959	Supuso una ruptura porque desarrollaría técnicas de secuenciación de pistas de sonido y modulación de distintos parámetros como el <i>pitch</i> o el volumen.  Incorporaba la primera herramienta de síntesis de voz, el <i>vocoder</i> .	Se creó el <i>Siemens Studio for Electronic Music</i> en el año 1959, un estudio dedicado a la producción electrónica.	

Fuente: Elaboración propia a partir de Crab (2012), Holmes (2012) y la entrevista con Francesc Cortès (2014).

**Figura 3.** Evolución de la instrumentación electrónica. Democratización y digitalización

Etapa	Creador	Invencción	Innovación Musical	Otros datos
<b>1960-1980</b> <b>Los circuitos integrados: La revolución del Moog</b>  La etapa más influyente en la evolución de instrumentos musicales electrónicos	Robert Moog (1934-2005)	<b>Moog</b> 1967	Instrumento de composición musical más popular ya que era de pequeño formato y asequible para la economía doméstica.  Referente para los posteriores sintetizadores que buscarían la síntesis del sonido tradicional.	Fuerte influencia en el desarrollo de la música electrónica.  Basados en el revolucionario invento de 1959 de Jack Kilby (1923-2005): el circuito integrado o microchip.  Conocidos como sintetizadores modulables.
	Joe Pollard	<b>Pollard Syndrum</b> 1976	Primera batería eléctrica.  Permitía la amplificación de notas rítmicas sintetizadas con el accionamiento manual.	
	Mike Mathews	<b>Electro Harmonix</b> 1978	Primera guitarra eléctrica capaz de modular y hacer <i>samples</i> de sonidos de distintas guitarras.	
<b>1980-presente Digital</b>	Yamaha	<b>Yamaha DX</b> 1983	Gracias a la técnica del <i>sampleado</i> permitían ofrecer una gran variedad de sonidos instrumentales a partir de un teclado.	Gracias al estándar de secuenciación MIDI, presentado en 1987 por Dave Smith se permitió la relación de señales de estos instrumentos para composiciones complejas.
	Casio	<b>Casio CZ</b>		
	Roland	<b>Roland TB-808</b> 1982	Primera caja de ritmos. A partir de un secuenciador con modulación de <i>pitch</i> y un sintetizador de frecuencias bajas, permitía a los compositores y productores desarrollar los canales de bajo de las pistas rítmicas.	

Fuente: Elaboración propia a partir de Crab (2012), Holmes (2012) y la entrevista con Francesc Cortès (2014).

Hay que hacer referencia al uso del **PC** y los **softwares de producción musical** como el último escalón en la evolución de la composición electrónica, ya que permitieron “transformar las habitaciones de los hogares en sofisticados estudios de sonido” (Ramos y Jiménez, 2002: 440). El computador personal junto a *softwares* de producción musical como **Protools**, **Cubase** o **Logiq** consiguió agrupar todos los instrumentos anteriores permitiendo la síntesis, la secuenciación, la amplificación, el sampleado y la producción de los ritmos de toda la pieza musical, de las frecuencias altas hasta las más bajas, en un solo dispositivo. Además permitía visualizar las ondas del sonido mediante metáforas visuales, lo cual resultaba muy cómodo ya que “con conocimientos de física uno podía crear música sin tener conocimientos musicales” (Cortès, 2014), en lo que Blánquez (2012) llama el pentagrama digital. Esto fue posible gracias al MP3, un estándar desarrollado por *Movie Picture Experts Group* –MPEG- en 1993 que permitió la compresión digital de los archivos sonoros y que supuso el salto definitivo de la música a la tecnología digital.

La evolución en la instrumentalización electrónica ha democratizado la composición musical. En sus inicios, los rutilantes artefactos de gran tamaño y coste sólo estaban disponibles en estudios profesionales y laboratorios al alcance de algunos pocos compositores “sobre todo, relacionados con las radios, donde podían experimentar con esa tecnología de gran tamaño” (Cortès, 2014). “En la actualidad el músico/artista puede ser creador, intérprete y técnico con un presupuesto relativamente bajo y sin salir de su domicilio” (Gilbert y Pearson, 2003: 221). La música electrónica ha evolucionado de complejas composiciones de carácter científico de los pioneros experimentales, -de allí su denominación genérica Experimental- y con limitaciones técnicas; a formas nuevas con cada vez mayores posibilidades de expresión y técnica musical. La música mediada tecnológicamente está al alcance de todos.

## b) Musicalmente

Asumiendo la mediación tecnológica como una característica elemental de la música electrónica, surge una interesante cuestión: ¿Qué música no se produce hoy en día con el uso de ecualizadores digitales, transmitida mediante etapas de potencia y escuchada a través de altavoces alimentados por corriente? En otras palabras, ¿es toda la música, música electrónica? Reynolds (2002: 15) se pregunta “¿No es la guitarra eléctrica un instrumento electrónico?” El creador del Ambient<sup>13</sup>, Brian Eno (1998: 17), aporta una referencia para entender otra particularidad fundamental de la música electrónica, ya que la define como “cualquier tipo de música creada en un

<sup>13</sup> Según Djinc.org, el género musical Ambient se define como “Música climática, relajada, atmosférica y evocadora que se basa en sonidos sintéticos y que incide en la profundidad de los espacios abiertos (K.C, 2013: web). El término proviene de la particularidad musical del <<ambiente>>: “Las características acústicas del sonido reverberando en una habitación o espacio” (Cunningham, 1998: 405).

estudio de música a partir de sintetizar sonidos para crear un lenguaje rítmico”. Lo interesante de esta reflexión es que, aparte de una música sintetizada tecnológicamente, Eno habla de una música con una lógica rítmica propia. En otras palabras, hablar de música electrónica no consiste en hablar de música tecnológicamente producida a partir de la síntesis de sonido simplemente, sino de conferirle a la musicalidad unas particularidades rítmicas, sonoras y compositivas que rompen con los estándares de la música tradicional o clásica. “La electrónica genera ritmos nuevos, sonidos inéditos, esquemas libres, oportunidades expresivas sin precedentes” (Blánquez y Morera, 2002: 12). Estas posibilidades y nuevas formas de expresión vinieron motivadas por los pioneros inventores y sus creaciones, pero la importancia musical la tendrían los compositores que exploraron los nuevos lenguajes musicales.

Entre finales del siglo XIX e inicios del siglo XX se estaba gestando la revolución cultural de las vanguardias. La más significativa, a efectos de incorporar la tecnología a su imaginario ideológico, fue el Futurismo, representado en el *Manifiesto Futurista* de Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) en 1909. Dicho texto ensalzaba el valor cultural de la tecnología y la revolución cultural que representaba. Musicalmente hablando, hay que referirse al manifiesto *Il arte del rumori*, en 1913, de Luigi Russolo (1885-1947) y a las composiciones que presentó en 1914 en Milán usando sus *Intonuramori*: cajas acústicas amplificadas y accionadas con manivelas. Russolo abogaba por la ruptura de las barreras del sonido tradicional e “investigó la sustitución y ampliación de la gama tonal y textural en la música [...] y conferirle al sonido no articulado la misma categoría estética que al sonido articulado” (Rossell, 2002: 42). Es decir, se pueden considerar las primeras creaciones del compositor italiano como las primeras formas de musicalidad basadas en un sonido no existente en los instrumentos tradicionales y que buscaba intencionadamente esta manipulación sonora. Por otro lado Ferruccio Busoni (1866-1924), quien siendo director del conservatorio de Berlín presentó en 1906 *Entwurf einer neuen Aesthetik der Tonkunst* -Esbozo para una nueva estética de la música-, hablaba de “la necesidad de afinar distancias, ya que los instrumentos tradicionales no podían reproducir una gran cantidad de sonidos que las aplicaciones de Von Helmholtz podían desarrollar” (Cortès, 2014). Es decir, a partir de los estudios científicos de Von Helmholtz y las teorías Futuristas, nació un nuevo concepto de entender la música, la ruptura de una barrera que la música tradicional había impuesto siglos antes del descubrimiento de la síntesis de sonido.

Después de años de invenciones de voluntad científico experimental, otro momento clave en el desarrollo del lenguaje musical electrónico fue la publicación de *Á la recherche d'une musique concrète*. En esta publicación de 1952, el compositor Pierre

Schaeffer (1910-1995) defendía lo que nombró como <<música concreta>>. “Cuando Schaeffer dice concreta, quiere decir real”. (Cortès. 2014). No obstante, (Rossell, 2002: 51) lo considera “la mayor revolución sonora acontecida en Occidente [...] puesto que descubrió el potencial creativo del estudio de grabación en un elemento determinante, muchas veces único, del proceso compositivo”. Y es que lo importante de la música concreta de Schaeffer es que a partir de registrar sonidos del mundo real en una cinta magnética, creó un lenguaje musical sobreponiendo las pistas sonoras y confiriendo al ruido natural unas particularidades rítmicas y tonales basadas en técnicas de tratamiento de sonido. Desarrolló sonidos combinando velocidades, *loops*, *delays*, reverberaciones o distorsiones. Técnicas que se usarían posteriormente en las composiciones de música electrónica. “Fue el primero en concebir la composición musical como un *collage* de elementos. Con fragmentos sonoros reales creó una nueva música” (Cortès, 2014).

No obstante, aunque son pioneros en la creación de nuevos lenguajes que inspirarían las composiciones de música electrónica, tanto Russolo como Schaeffer están considerados compositores de música electro acústica. El primer autor al que se atribuye la composición de una pieza totalmente electrónica es Karlheinz Stockhausen (1928-2007) con la primera composición totalmente artificial, *Étude 1*, en 1953. El compositor alemán está considerado como “el compositor más conocido de su época y el que antes editó sus obras en formato discográfico, lo que le convierte en una especie de gurú de la transición entre la música experimental y la música popular”. (Rossell, 2002: 62). Es muy importante el papel del Stockhausen porque “es quién rompe la idea de una música especulativa, de valores tradicionales puramente relacionados con la belleza del sonido y la experimentación, para concebir una música pensada para su registro y mercantilización” (Cortès, 2014). Y es que lo interesante de Stockhausen es que, aparte de ser un autor muy prolífico con casi trescientas obras electrónicas -entre ellas piezas para orquesta- y que bautizara por primera vez su música como <<electrónica>>, lo que mejor hizo fue promocionarse y establecer un primer acercamiento del nuevo lenguaje al gran público, el primer autor en conferir a la música electrónica un carácter popular, alejado de la alta cultura en el que se había regido durante más de cincuenta años como música experimental.

Hay que destacar otro momento importante que provocó el salto de la electrónica a estilos más populares y con nuevos lenguajes musicales inspirados en el uso de sonido electrónico: La repercusión musical del sintetizador *Moog*, las baterías electrónicas y los pedales de guitarra sintéticos, que “salpicaron de sonidos sintéticos todos los estilos musicales del momento” (Fjellestad, 2004: s.d.). Es destacable analizar el papel del sintetizador como fundamental para entender que “la música

electrónica es también el Pop de Madonna, el Rock psicodélico de Hendrix o el Jazz astral de Sun Ra y Miles Davis” (Blánquez y Morera, 2002: 12) entre muchos otros. Reynolds (2013) también defiende la música electrónica como un conjunto de lenguajes desarrollados a través del tiempo y que incluye una amplísima variedad de estilos. Una amplísima producción caracterizada por la síntesis del sonido basada en una estructura rítmica -y que ocuparía un trabajo íntegro para analizar todos los lenguajes musicales desarrollados a partir del *Moog*- con un importante punto de inflexión. Un antes y un después que cambiaría el rumbo de la música electrónica y crearía un nuevo concepto del sonido: Kraftwerk.

Provenientes de Krautrock alemán -una estilo de rock progresivo con notas melódicas *Moog* de los años setenta- este grupo formado por Ralf Hütter, Florian Schneider, Wolfgang Flür y Karl Bartos en 1970, “es probablemente la banda de electrónica que más discos ha vendido” (Nelson, 2002: 108). En su estudio *Kling Klang*, un particular laboratorio de sonido pensado para sus delirios creativos, su producción tuvo una importante repercusión y el beneplácito de la crítica. Su popularidad empezó en 1975, cuando aparecieron en un programa científico de la BBC, *Tomorrow's World*, en el que presentaron su música. “Su repercusión revolucionó la música electrónica” (Bridger, 2012: s.d.). Presentaban una forma diferente de música, con aires de revolución cultural muy reforzada con una iconografía futurista y que pretendía ensalzar el valor artístico de la música electrónica. Lo cierto es que el éxito de *Trans-Europe Express*, un álbum de 1977, aparece como número 9 en la lista de los álbum más influyentes de la música electrónica de baile de la revista Muzik en 2002 (Nelson, 2002). Pero ¿qué tiene esta banda para haber sido tan copiada por artistas tan dispares como Afrika Bambaataa en su versión de *Planet Rock* o por el violinista rumano Alexander Balanescu y su reversión clásica de *The Robots*? Moby, un productor de gran repercusión, declaraba que “nuestra generación no habría producido esta música si no hubiese sido por el impacto de Kraftwerk en *Tomorrow's world*” (Bridger, 2012: s.d.). “Kraftwerk provocó una nueva manera de entender la electrónica, revisando la visión de las vanguardias futuristas y su ideal de la nueva musicalidad y adaptándola a los años setenta: la idea de una música pensada para el baile” (Cortés, 2012), por aquel entonces solo existente en el Funky o el Disco. Además, el valor de la música de Kraftwerk popularizaba la idea de la relación artística entre el hombre y la máquina. En el escenario producían sus canciones en directo usando sintetizadores, baterías eléctricas o *vocoders* y creando una música rítmica -basada íntegramente en sonidos puramente artificiales- que les convertiría en “la banda seminal de la música electrónica de baile que enseñó a los jóvenes qué se podía hacer con la electrónica” (Gavanas y Reitsamer, 2013: 55). Carl Cox, un aclamado DJ, afirmaba que era “una música que no habíamos escuchado antes, que parecía de otro mundo, como ellos”

(Bidger, 2012: s.d). Tal y como explica Derrick May, (Bredow, 2006: s.d.) “están los originadores y, después, los originalmente influenciados por los originadores. Los originadores son Kraftwerk. Los originalmente influenciados seríamos yo, Juan y Kevin”. Lo interesante de esta declaración es que uno de los creadores del Techno, probablemente el estilo más influyentes en la historia de la música electrónica, señalan directamente a Kraftwerk como la primera influencia que originaría una nueva manera de entender la música electrónica. La música electrónica pensada para el baile. La música *dance*.

## 2.2. Música *dance*

La música electrónica tiene un recorrido más amplio que la música *dance*, más años de desarrollo, más formas de expresión musical y con características dispares. No obstante, la música *dance* es sin duda una de las formas musicales de mayor repercusión social, económica y cultural que ha tenido la música electrónica (Reynolds, 2013).

Es “en los años setenta y la música Disco el lugar apropiado en el que empezar la redacción de la historia de la música *dance* contemporánea” (McLeod, 2001: 62), principalmente por la influencia del productor Giorgio Moroder, quien introdujo los sintetizadores y cajas de ritmos en la música Disco, en las producciones para Donna Summer. Tal y como hoy en día se entiende la etiqueta <<música *dance*>>, no obstante, destaca el House como “el primer estilo de *dance* moderno, pues toma como única base el equipo electrónico para la construcción de ritmos” (Blánquez, 2014a:s.d.), principalmente a partir de la importancia de Kraftwerk y los avances de síntesis de sonido de la década de los años setenta.

Las primeras referencias al término <<música *dance*>> como un indicador genérico surgieron en la revista musical Billboard en el año 1995 al publicar su especial <<*Dance tracks. Dance compilation of the year*>> (FLick, 1995). En otras palabras, hasta que los medios de comunicación no empezaron a usar el término, subyació en la jerga popular de quienes conocían estas primerizas formas musicales. Pero, ¿Qué es la <<música *dance*>>? Gilbert y Pearson (2003: 83) aportan una definición muy aclaratoria al respecto: “Indiferentemente de sus variedades genéricas, la música *dance* destaca en la historia de la música popular grabada porque [...] se basa en el golpe rítmico y su objeto principal es el baile” de allí que la música *dance* sea también conocida como <<música electrónica de baile>>. Aunque habrá quien defienda, sin estar equivocado, que toda música se concibe para el baile, la música *dance* funciona, tal como sucede con la música electrónica, como una etiqueta que designa una música con unas características propias. Para analizarlas se tomará el modelo de Reynolds (2002: s.d.).



### 1. Música de máquinas

La música *dance* bebe directamente de la música electrónica: su producción se basa en la síntesis de sonido -es importante recuperar la idea que toda la música *dance* es electrónica- y va más allá: tiene una obsesión con la tecnología, especialmente después Kraftwerk y sus ideas futuristas. Esto explica términos genéricos como Techno, proveniente de las teorías de Toffler<sup>14</sup> y los *Techno-Rebels* -la nueva generación de adolescentes de la sociedad postindustrial basada en la tecnología como el motor de la evolución-. Otros ejemplos son la iconografía de artistas como los franceses Daft Punk vestidos de astronautas, y el impacto que supuso su primer videoclip, *Around the world*, en 1997 y que revolucionó los videoclips de música *dance* (Bridger, 2012), el género *dance* Máquina o el grupo 808 State -en homenaje al sintetizador con el que compusieron toda su obra, el *Roland TB-808*-. Más allá de la iconografía o la ideología, la música *dance* está llena de influencias sonoras que evocan a la tecnología y a las máquinas.

### 2. Textura y ritmo por encima de la armonía y la melodía

Esta característica es fundamental y representa una ruptura con la musicalidad tradicional: “diferencia a la música *dance* del resto ya que es música que no se basa en canciones” (Gilbert y Pearson, 2003: 85), de allí que en terminología *dance* no se hable de canciones, sino de *tracks*- pistas- (Mosquera, 2014). Es cierto que muchos estilos *dance* tienen melodías muy pegadizas y protagonistas en la composición, no obstante la canción *dance* es principalmente textura y ritmo (Reynolds, 2002). Esto explica que las canciones *dance* se estructuren en *beats*, que le confieren a la pieza musical su razón de ser. Tal es la importancia del ritmo, que el tempo de la música *dance* se mide en <<*beats per minute*>>, o <<BPM>>, que “sirven para medir la velocidad de la canción y adecuar la velocidad de las fuentes de audio a la hora de mezclar las señales” (Cliff, 2006: 245). Por otro lado, las líneas melódicas, las agudas y las graves se organizan en agrupaciones de dieciséis semicorcheas y compases de 4x4 (O'Hara y Brown, 2006), estructuras que el House desarrollaría en su inicio y que realizan la idea de una música predominantemente rítmica.

De la importancia del ritmo y la textura deriva uno de los lastres de esta música: la denominación de <<música repetitiva>> por parte de aquellos que no la entienden. Un claro ejemplo es la *Criminal Justice and Public Order Act* británica de 1994. Esta propuesta de ley combinada, orquestada por el gobierno inglés del primer ministro John Major, se proponía frenar la oleada de *raves* -fiestas *dance* al aire libre- que en

---

<sup>14</sup> Laura Gaavor, manager DJ, explica en el documental *High tech soul: The creation of Techno Music* (Bredow, 2006: s.d.) que el término <<Techno>> fue acuñado del libro *Futureshock*, de Alvin Toffler, 1970. El escritor, de ideas futuristas, definió a los adolescentes de la tercera ola, la sociedad post-industrial estadounidense, como *Techno rebels* ya que tomaban la tecnología para acomodar sus vidas.

aquella época suponían un fenómeno en el Reino Unido. Lo curioso de esta propuesta de ley es la descripción que hacía de la música *dance*, definida en el Artículo 63/b. como “música que incluya sonidos total o fundamentalmente caracterizados por la emisión de una sucesión de ritmos repetitivos”. (Royal Arms, 2012: 60. Traducido por el autor de este trabajo).

No obstante, es cierto que algunos estilos musicales están sobresaturados de influencias y producciones, provocando un exceso de piezas similares que sugieren una falta de originalidad (Blánquez y Morera, 2012). No obstante, esto sucede con muchos otros estilos musicales y con artistas, que abusan de su propio estilo<sup>15</sup>.

Llegado este punto se puede recalcar la relación directa entre la música *dance* y la música electrónica: Música producida electrónicamente, basada en sonidos artificiales y características musicales puramente rítmicas. No obstante, como se ha avanzado, la música electrónica de baile se diferencia del resto de música electrónica por tener unas características únicas que la hacen fácilmente identificable, unas características que ponen de evidencia una nueva forma de entender la música.

### 3. Música física

Es una música íntegramente pensada para el goce físico del baile. Esta es la característica principal de la música *dance* y, por este motivo, la estructura *dance* se centra en el *beat* y el bajo, porque el sonido se convierte en una atmósfera que rodea al cuerpo humano y hace que vibre y se mueva al ritmo de la música. Así, “la música *dance* no tiene sentido fuera del contexto del club” (Reynolds, 2002: 31) ya que es una música pensada para equipos de sonido de alta fidelidad, que transmiten imponentes bajos e impulsan al baile. De aquí el origen del término genérico de música Disco como una alusión directa a la discoteca, o del género House, que se popularizó en la discoteca Warehouse.

El *dance*, por otro lado, se diferencia de otras formas de electrónica como la <<Intelligent *Dance Music*>>, música “diseñada para la escucha” (Blánquez, 2002a: 321), ya que está pensada para el baile en una sala –conocida como *dancefloor*– para una experiencia completa basada en el placer de bailar.

### 4. Música que no se interpreta, se siente

Es música pensada para el placer de los sentidos, como explica Paul Oakenfold “una música que fluye por tu cuerpo. A veces incluso eres capaz de transformar esos sonidos en imágenes” (Bridger, 2012: s.d). No hay que interpretarla, hay que sentirla: es sensorial. Por este motivo muchos temas de música electrónica no tienen voz y, los

---

<sup>15</sup> Tómese como ejemplo la música de Justin Bieber, Snoop Dogg o Pit Bull.

que la tienen, suelen primar el tono o la melodía –forma- por encima del mensaje – contenido-. Gilbert y Pearson (2003: 83) definen las particularidades de la música *dance* como “la capacidad de eludir cualquier significado verbal”. Es una música que tiene su principal interés en la música, sin mensaje ni ideología. Por este motivo Reynolds (2002: 21) la define como “música superficial<sup>16</sup>”, ya que está destinada al placer de los sentidos, sin una voluntad de profundizar ni jerarquizar los elementos sonoros. Es una especie de música hedonista que proclama el placer como único fin. Otro aspecto a tener en cuenta es observar cómo las temáticas tratadas en las letras *dance* son fundamentalmente el sexo, la fiesta y el baile. En muchas producciones, además, la voz se manipula y llega a confundirse con otros efectos sonoros. Un ejemplo es el tratamiento de la voz del grupo israelí Infected Mushroom en el que la manipulación que se hace de la voz lo convierte en un elemento rítmico equiparable a las líneas de bajo o de agudos. La manipulación llega a tal punto que algunas voces femeninas son realmente masculinas.

Por otro lado, las voces -de los temas que incorporan voz- normalmente son desconocidas e impersonales. Son las pistas conocidas como *vocals* (O'Hara y Brown, 2006), lo cual clasifica a la voz como un elemento más de la composición. Esto sirve también para recalcar la idea de las diferencias entre la música electrónica en todas sus variantes y la música *dance* como algo más concreto y propio. Por ejemplo estilos electrónicos como el Dub o el Pop, en los que la voz y el mensaje son una de las características fundamentales, evidencian que no toda la música electrónica es *dance* aunque todo el *dance* es electrónico.

## 5. El sonido es el protagonista

Mediante la música, el oyente recibe el placer que transportará su cuerpo a una dimensión de ritmos y texturas. Tradicionalmente las fiestas de *dance* se han producido en salas de baile prácticamente a oscuras y con artistas que simplemente pinchaban música<sup>17</sup> en el que impera el *set* -lo que coloquialmente se conoce como sesión- y con poca participación de una voz. De aquí que “la mayor habilidad del DJ sea la elección de una apropiada secuencia de canciones en una sesión” (Cliff, 2006: 241). Existe, además, una fijación por el anonimato por parte de algunos DJ que, aparte de usar nombres artísticos, usan también una larga lista de pseudónimos para ceder el protagonismo al sonido. Un ejemplo es Richie Hawtin, también conocido como Plastikman, F.U.S.E., Chrome, Circuit, o Jack Master, entre otros. Por otro lado, destaca un importante actor del *set*: La figura del *Master of Ceremonies* o <<MC>>. Un

<sup>16</sup> No se debe malinterpretar la superficialidad de la música electrónica de baile con la vacuidad artística. La música de baile es superficial por el mismo motivo que es sensorial.

<sup>17</sup> La idea del DJ anónimo era una de las características principales del *dance* antes de la llegada de los festivales de verano,

animador recogido del Dub jamaicano y que acompaña a la sesión del DJ, haciendo aportaciones espontáneas para interactuar con el público pero que nunca supone una autoridad respecto al sonido.

La música *dance* aporta una ruptura con la idea romántica del autor. Si bien es cierto que se puede atribuir una *track* un artista, también lo es que su creación y evolución provienen de experimentos realizados por otros durante mucho tiempo, por lo que es difícil atribuir la autoría de algunos sonidos característicos del *dance* como una expresión artística intencionada. Muchas veces, como el Ambient o el Acid House, han sido descubrimientos accidentales (Blánquez, 2014b).

#### 6. Música que se retroalimenta

La música *dance* se caracteriza por una particularidad muy específica: La facilidad que tiene para hibridarse.

“esto implica una transformación importante en la noción de composición musical a partir del hecho de que se trata de la mezcla de música previamente compuesta. A este primer nivel de hibridación en el estudio hay que sumarle, en el contexto de *raves*, fiestas o clubs, un segundo nivel de mezcla en vivo por parte de quien ejerce el rol de creador musical en esta escena: el DJ” (Camarotti, 2005: 320).

Aunque se considera que “los estilos *dance* más populares incluyen el Disco, la Electronica<sup>18</sup>, el House, el Garage, el Techno, el Drum’n’Bass, el Trance y el Hardcore” (Cliff, 2006: 246), también es cierto que, a raíz de esa hibridación, existen el Jungle, el Hardstyle, el Dubstep, el Hard Techno, el Happy Hardcore o el Synth Pop. Sin entrar a nombrar la larga lista de híbridos, subgéneros y fusiones, es fundamental el carácter retroactivo que da lugar a una constante evolución de la música *dance*.

Por otro lado es una música que se fundamenta en dos técnicas muy características: el *remix* y el *mashup*. La primera consiste en la revisión de una canción, adaptándola a otro estilo *dance*. El primer *remix* fue obra del DJ estadounidense Armand van Helden, quien adaptó *Professional Widow* de Tori Amos en 1996, convirtiendo un tema Pop en un gran éxito del House, una canción “mejor que la original” (Bridger, 2012: s.d.). Por otro lado existe el *mashup*, que consiste en la fusión de dos canciones para crear una nueva. En el *dance* –existen *mashups* en otros estilos, como el Rock- cabe destacar el papel del DJ de Italodance Pink Project y su completa revisión del *Allan Parson’s Project* en 1982. Se puede entender la actuación del DJ como un constante *mashup* pues su función es la de elaborar una canción a partir de la mezcla de muchas otras (Attias et. al., 2013).

<sup>18</sup> La Electronica como género musical se refiere a estilos musicales eminentemente Rock inspirados en sonidos sintéticos. Su origen se debe a Joy Division y Happy Mondays que iniciaron el movimiento conocido como *Madchester*. (Manchester de finales de los años ochenta). (Blánquez, et. al. 2002).

### 3. CULTURA *DANCE*

Se habrá detectado la complejidad de definir la música *dance* sin mencionar aspectos culturales, ya que lo interesante de esta música -aparte de las características puramente musicales descritas- es la cultura que ha generado. Desde la antropología musical y la musicología se habla de *music as a culture*, en lugar de la visión tradicional de *music in culture*<sup>19</sup>, fundamentando que

“los rasgos definitorios de un estilo musical no serían simplemente los elementos sonoros propios que permiten su reconocimiento, sino que estos serían inseparables del conjunto de la propuesta cultural. Esto incluye aspectos visuales, verbales, de comportamiento, de relación entre los actores o de prácticas colectivas, entre otros [...] Un estilo musical concreto -en este caso la música electrónica de baile- es, por tanto una cultura en sí”, defiende Silvia Martínez (2014) en una entrevista.

Conviene destacar “las dificultades con las que topa el crítico cultural cuando se enfrenta a un fenómeno como el *dance* en el que la verbalización de la experiencia, su anclaje teórico, es prácticamente inexistente” (Gilbert y Pearson, 2003: 30).

#### 3.1. Cultura, subcultura y contracultura

Lo primero en lo que uno debe fijarse para comprender la cultura *dance* es qué se entiende por <<cultura>>. En este aspecto, Cabral (citado en Romaní y Sepúlveda, 2005: 1) define cultura como

“la síntesis dinámica, en el plano de la conciencia individual o colectiva, de la realidad histórica, material y espiritual, de una sociedad o de un grupo humano, tanto de las relaciones existentes entre el hombre y la naturaleza, como entre los hombres y categorías sociales. Las manifestaciones culturales son las diversas formas por las cuales se expresa, de manera individual o colectiva, esta síntesis, en cada etapa de la evolución de la sociedad o grupo humano en cuestión”.

Esta es una primera forma de entender el *dance*, ya que consiste en la mezcla dinámica de valores y conductas que coinciden en un determinado espacio y tiempo concretos que dictaminan las relaciones sociales y colectivas y que se expresan mediante distintas formas de manifestación artística. Hay también otro elemento clave a destacar de la cultura *dance*: se trata de una forma de cultura juvenil pues

“las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados

---

<sup>19</sup> La entrevistada recomienda la lectura de Merriam, (1967) o Middleton (1990) para comprender la nueva propuesta etnomusicológica.

fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional” (Freixa citado en Romaní y Sepúlveda, 2005: 2).

Finalmente se debe entender la cultura *dance* como una forma de contracultura juvenil, pues es una “expresión cultural que de algún modo se enfrenta, implícita o explícitamente, a las corrientes culturales hegemónicas” (Romaní y Sepúlveda, 2005: 2), es decir, la cultura *dance* es una forma de cultura protagonizada principalmente por adolescentes que rompe con las formas culturales en torno a la expresión musical anteriores.

### 3.2. Cultura de masas

Cuando se habla de *dance* como un fenómeno, tal afirmación se apoya en dos términos muy concretos: <<masa>> y <<cultura de masas>>. Para el concepto de <<masa>>, Ortega y Gasset (2005: 17) habla de “un conjunto de personas no especialmente cualificadas”. Habla de la clase obrera dominante, del concepto de muchedumbre existente en la sociedad industrial en el que la sociedad y la experiencia social superan al individuo. Desde la perspectiva de los *Cultural Studies*, se define la <<cultura de masas>> como “un sistema de cultura que se constituye a partir de símbolos, valores, mitos e imágenes referidos tanto a la vida práctica como al imaginario colectivo” (Wolf, 1992: 52). Es interesante esta definición de Mauro Wolf ya que permite entender, llegado este punto, que el fenómeno *dance* es un conjunto de personas que coinciden en un sistema de cultura constituido a partir de símbolos, valores, mitos e imágenes. En este aspecto, la Teoría Crítica define una forma de cultura popular articulada por la música popular que según Frith (2001: 413) es “música que carece de valor estético porque está condicionada por su utilidad”. Es importante destacar que la cultura *dance* se enmarca dentro de la cultura popular, ya que su esencia principal es su utilidad de evasión a partir del baile como una forma de mercancía comercializable.

Es también importante hacer una mención al enfoque de la sociología sobre la cultura *dance*, que la entiende como una

“religión cultural canalizada a través de la música electrónica de baile fundamentada en el rito festivo, la experiencia subjetiva, la corporalidad y la experiencia corporal del baile. Todo esto reforzado con el sentido de pertenencia a las tribus urbanas como una nueva forma de espiritualidad” (St. John, 2006: 187).

Si se acepta, pues, la definición de la cultura *dance* en el marco de la definición de las subculturas juveniles y de la cultura de masas propuesta, cabe tener presente que se

está haciendo converger en ella un conjunto diverso, múltiple y heterogéneo de expresiones culturales.

### 3.3. Cultura *dance*, cultura *rave* y cultura de club

Aclarar y dejar constancia entre la similitud y las diferencias entre <<cultura *dance*>>, <<cultura *rave*>> y la <<cultura de club>> -o *clubbing*- es necesario antes de continuar abordando la cultura relacionada con la música electrónica de baile.

La <<cultura *dance*>> es el conjunto de todas las prácticas que se relacionan con la música *dance* (Gilbert y Pearson 2003), es decir, parte de un enfoque absoluto de las prácticas en torno a la música electrónica de baile e incluye todas las expresiones culturales que abarcan la música *dance* desde el Soul hasta el Dubstep. Por otro lado, la cultura *rave* parte de unas connotaciones más específicas relacionadas con las fiestas *rave free party* y que la distinguen de la cultura de club. Fernández (2013) defiende que la diferencia proviene de la distinción entre un evento *rave free party*, que es de carácter *underground* y tiene unas connotaciones contraculturales que originan la cultura *rave*, y un evento *rave mainstream*, que es de claro carácter comercial, como base de la cultura de club.

Sepúlveda (citado en Fernández, 2013: 31) hace una distinción muy aclaratoria:

“El club sería un producto comercializado a través de la industria del ocio nocturno y estaría integrado a los circuitos de oferta programática e institucionalizada para el consumo masivo de la música y el baile. Por otro lado el *rave* sería un espacio festivo auto gestionado o, en su defecto, gestionado por micro colectivos. La *rave*, aunque estaría integrada al circuito de ocio nocturno de la música electrónica de baile, lo hace desde una posición alternativa -o complementaria- al circuito de clubs ofertados”.

Martínez (2014) destaca también que

“la *rave* apela a la convocatoria espontánea, informal y en espacios aislados. Es móvil e improvisada. La estructura del *clubbing* es urbana y se inserta en las prácticas de sociabilidad musical nocturna y ciudadana. Con una escena propia: recorridos, conductas y tipos de consumo propios pero relacionados con otros estilos y escenas musicales del contexto”.

No obstante, aunque cabe constatar las diferencias terminológicas que describen concretamente cada forma de cultura, <<cultura de club>> o <<cultura *rave*>> se usan con frecuencia para denominar las formas culturales alrededor del *dance* moderno,

pues presuponen la popularización de la cultura *dance*<sup>20</sup>. Así, se puede entender la cultura *rave* y la cultura de club como formas culturales del *dance* moderno.

Este estudio se centra en hablar de la <<cultura *dance*>> tomando constancia de que se trata de un término suficientemente amplio como para designar el conjunto de experiencias alrededor de la música *dance* indiferentemente del contexto programático en el que se encaje y del género *dance* en el que se enfoque. En otras palabras,

“en la música *dance*, música electrónica de baile creada desde mediados de los ochenta hasta hoy bajo distintas etiquetas -House, Techno, Trance, Garage, Hardcore, Bakalao, etc.-, encontramos una particular forma de escucha a través del baile que comprende la participación en un ambiente que la música contribuye a crear” (Lasen citado en Romaní y Sepúlveda, 2005: 9).

Es decir, la cultura *dance* supone el nacimiento de una nueva forma de ocio nocturno basado en prácticas colectivas alrededor de un lenguaje musical específico pensado para el baile. Tal y como se ha destacado, lo interesante de la música *dance* es la cultura que genera. Reynolds (2002) delimita las principales características que definen esta cultura:

1. La música *dance* está íntegramente relacionada con la cultura de las drogas. Bridger (2012) destaca como protagonista del desarrollo de la cultura *dance* el descubrimiento en 1912 del químico Anton Köllisch (1999-1916). El científico alemán sintetizó la metilendioximetanfetamina –MDMA- sin conocer las repercusiones sociales y culturales que tendría su descubrimiento, que se conocería popularmente como *éxtasis*. De la síntesis del MDMA han surgido el *speed*, las pastillas, el *cristal* y otras formas de síntesis. Y es que, aunque las drogas existieran antes que el *dance*, “el aumento de la popularidad del *dance*, y su asociación con drogas recreativas, ha contribuido en general al incremento del consumo de drogas entre la población a nivel nacional e internacional” (Bellis y Hughes. 2003: 289). Según Camarotti (2005: 319), la cultura *dance* “se configura a finales de los años ochenta y sus orígenes se encuentran en lo que se llamó en Inglaterra el Acid House, como la explosión de la cultura del *éxtasis*”. La definición de Camarotti focaliza la cultura de las drogas en el centro de la cultura *dance*. En este aspecto, la explosión del Acid House en Inglaterra es un buen ejemplo para entender tal afirmación: Su denominación de Acid equiparaba el sonido característico de este género -una distorsión de las líneas de bajo muy característico del sintetizador *Roland TB-303*- a los efectos del LSD. Por otro lado, las fiestas se popularizaron con la entrada de las drogas de síntesis. Pero la historia de la

<sup>20</sup> Véanse Gilbert y Pearson (2010).



cultura *dance* está repleta de referencias que la relacionan directamente con la cultura de las drogas, más allá del *éxtasis*. Desde el *Man on the Moon* del club Studio 54, un “cuarto menguante que inhalaba cocaína de una cuchara y que presidía el escenario del club” (Pratginestós, 2002: 132), hasta las referencias del productor francés Radium en *Art is nasal*, en la que elabora un lenguaje musical a partir de distintos sonidos producidos por dicha inhalación -una expresión hiperbólica del consumo de cocaína basada en la música concreta-.

Es importante destacar que no solo la cultura *dance* tiene una relación con la cultura de las drogas porque el diseño de las canciones está pensado para intensificar los efectos de estupefacientes, sino porque el “efecto evasivo de la música *dance* es comparable a una evasión producida por el consumo de alguna sustancia” (Reynolds, 2002: 22). Por todo esto Collin (1997) habla de la cultura *éxtasis* en lugar de la cultura *dance*.

## 2. La música *dance* está pensada para la comunión del público

Es una música pensada para el baile, pero no entiende el baile individual. No es cuestión de un baile en pareja, sino más bien, del goce colectivo. “La *Jouissance* de Barthes como el placer del baile colectivo” (Gilbert y Pearson, 2003: 88) y que difiere en su carácter del Tango o el Vals. La música *dance* une a personas de distinta clase social, etnia o sexualidad en un entorno común en el que solo destaca la música. Es una atmósfera muy relacionada con la importancia del espacio en el que se desarrolla, en la voluntad de armonía en relación con sus valores y con la intensificación de las drogas. “No hay fiesta en la que no hagas nuevos amigos” (Mosquera, 2014). Por otro lado la ideología *rave* se describe en el *raver's manifesto*<sup>21</sup>, un documento anónimo que explica la filosofía *rave* definiéndola con las siglas P.L.U.R. -*Peace, Love, Unity y Respect*. El manifiesto tiene unas connotaciones ideológicas parecidas a la cultura *hippy* en cuanto a la tolerancia, la paz y el amor. No obstante, como define Romo Avilés (2001) una de las diferencias fundamentales del movimiento *rave* con otros movimientos juveniles previos, como los *hippys* o los *punkys*, está en la democratización que produce en aspectos tradicionalmente relacionados con el desarrollo de nuevas formas de ocio entre los jóvenes. Así, la edad, la clase social, el sexo, la orientación sexual u otros no son factores discriminantes en esta nueva cultura.

---

<sup>21</sup> Véase Anónimo (2013a).

### 3. Elitismo cultural

La música *dance* –en el marco de la Industria Cultural- convive entre dos corrientes principales: El *mainstream*, “el circuito de mayorías en que la música se banaliza y se consume como mercadería, según parámetros industriales” y el *underground*, “la cara oculta de la música de baile, la que se preocupa de inyectar más concepto que dinero” (Blánquez, 2002b: 507).

Lo cierto es que en el *dance*, principalmente por su carácter subcultural, existe un trato de favor hacia lo *underground*. Se valora, según la clasificación de Bordieu (1988), las obras cuyo capital fundamental es el cultural por encima de las obras que contienen un mayor capital económico. Es más,

“cuando un estilo artístico se populariza [...] los árbitros de la elegancia estética inmediatamente lo bajan de categoría. Precisamente porque se ha masificado, el saber apreciarlo ya no sirve como símbolo de distinción. Cuando esto sucede, el ‘buen gusto’ se orienta hacia estilos más inaccesibles, menos conocidos” (Heath y Potter citados en García, 2008: 196).

La música popular, de mayor capital económico, tiene una peor consideración precisamente por ser una música de gusto mayoritario. La música de mayor capital cultural, por el contrario, tiene un valor contracultural, “con una función sociopolítica que refuerza su carácter de exclusividad” (Fernández-Quijada, 2006).

### 3.4. Evolución de la cultura *dance*

Las expresiones culturales ligadas al *dance* están muy relacionadas en un momento concreto (Blánquez y Morera, 2002) y “la historia de la música *dance* normalmente se traza a partir de localizaciones geográficas específicas” (Montano, 2013: 178). Por este motivo, el análisis de la evolución de la cultura *dance* se relaciona con formas de expresión artística que coinciden en un contexto sociocultural en el que destacan algunos subgéneros de música *dance*. Son las denominadas escenas (Martínez, 2014).

Se puede entender, pues, la evolución de la cultura *dance* como la evolución de la música *dance*; tanto de sus prácticas colectivas y maneras de entender el ocio, como de las nuevas formas de expresión artística. No obstante, es importante reincidir en que la historia del *dance* es una historia de influencias e hibridación, por lo que trazar cronológicamente su evolución resulta algo complejo, pero indispensable para comprender la historia de las escenas que han conducido al EDM actual. Los principales géneros popularizados en cada escena, los años en los que se desarrollaron, la localización donde tuvieron lugar, los clubes desatacados, los artistas influyentes, los sellos principales, la importancia musical de cada escena para el

desarrollo del *dance*, como música y como cultura y algunos datos de interés de cada escena<sup>22</sup> son datos fundamentales en los que se estructura la síntesis de la historia de la cultura *dance*, tal y como muestran las siguientes figuras.

---

<sup>22</sup> **Nota:** Se han recopilado las escenas más importantes a partir de la investigación del autor. Por este motivo, el lector puede echar en falta algunos subgéneros, escenas, sellos o clubes -Dub, Jungle o Drum'n'Bass, por ejemplo-. El objetivo de el cuadro es proporcionar una visión global de la evolución del *dance* en su desarrollo histórico. Para mayor información véase Anexo 2.

**Figura 4.** Evolución de las principales escenas *dance*: Estados Unidos, el origen

Escena	Principales géneros	Años	Lugar	Clubes destacados	Artistas destacados	Sellos principales	Importancia musical	Importancia cultural	Datos de interés
<b>El boom de la música Disco<sup>23</sup></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disco</li> <li>- Funk</li> <li>- Hi-Nrg</li> <li>- ItaloDisco</li> </ul>	1970-1985	- Nueva York	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Studio 54</li> <li>- The Loft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giorgio Moroder</li> <li>- David Mancuso</li> <li>- Tom Moulton</li> <li>- Arthur Baker</li> <li>- Donna Summer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RCA</li> <li>- London</li> <li>- Casablanca</li> <li>- Virgin</li> <li>- Repertoire</li> <li>- Megatone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primeras sesiones DJ a partir del disco de 12'</li> <li>- Primeras formas de música de baile con sonido sintetizado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuevos ritos nocturnos entorno <i>dance</i></li> <li>- Primeras formas de cultura de club</li> <li>- Primeras formas de club V.I.P</li> <li>- Función social de la música <i>dance</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La moda Disco nació con <i>Saturday night fever</i>, de John Badham en 1975</li> </ul>
<b>Nace el House<sup>24</sup></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- House</li> <li>- Acid House</li> <li>- Garage</li> </ul>	1985-1995	- Chicago	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wharehouse</li> <li>- Muisic Box</li> <li>- Powerplant</li> <li>- Paradise Garage</li> <li>- Playground</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Franckie Knuckles</li> <li>- Ron Hardy</li> <li>- Marshall Jefferson</li> <li>- Phuture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Virgin</li> <li>- Jack Trax</li> <li>- Trax Records</li> <li>- London</li> <li>- Juno Records</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primera forma de <i>dance</i> moderno</li> <li>- Radicalización de la música electrónica de baile a su puro esqueleto rítmico</li> <li>- Fuerte influencia en el posterior desarrollo del <i>dance</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dance como liberación sexual y moral</li> <li>- Redención y liberación racial</li> <li>- Sentimiento de exaltación al escuchar a <i>Jack</i> (House)</li> <li>- Raíces en la cultura de club</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El estilo House debe su nombre al club WhareHouse y a ser el primer estilo de música en producirse en estudios caseros</li> </ul>
<b>Nace el Techno<sup>25</sup></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Detroit Techno</li> <li>- Minimal Techno</li> <li>- Speed Garage</li> </ul>	1982-1993	- Detroit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Music institute</li> <li>- The music club</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Derrick May</li> <li>- Juan Atkins</li> <li>- Kevin Saunderson</li> <li>- Jeff Mills</li> <li>- Richie Hawtin</li> <li>- Carl Craig</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metroplex</li> <li>- Ten</li> <li>- Tresor</li> <li>- Planet E</li> <li>- +8</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fuerte popularización (éxito de Good Life de Inner City) del <i>dance</i></li> <li>- Influencia en otros subgéneros (principal género <i>dance</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Dance</i> con alma afroamericana</li> <li>- Combatitividad <i>underground</i></li> <li>- Primeras <i>free parties dance</i></li> <li>- Afrofuturismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El Techno lo popularizó Electrifying Mojo y The Wizard (Jeff Mills) en las radios de Detroit</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia a partir de Blánquez y Morera (2002), Reynolds (2013) y Bridger (2012).

<sup>23</sup> Véase Cristopher (1998).<sup>24</sup> Véase Bidder (2001).<sup>25</sup> Véase Bredow (2006).

**Figura 5.** Evolución de las principales escenas *dance*: Europa, primeras escenas importantes

Escena	Principales géneros	Años	Lugar	Clubes destacados	Artistas destacados	Sellos principales	Importancia musical	Importancia cultural	Datos de interés
<b>La música <i>dance</i> llega a Europa</b> <sup>26</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- House</li> <li>- Techno</li> <li>- New Wave</li> <li>- Indie Rock</li> <li>- Synth Pop</li> </ul>	1979-1990	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manchester</li> <li>- Londres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- The Hacienda</li> <li>- The Wigan Casino</li> <li>- Pyramid</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mike Pickering</li> <li>- Joy Division</li> <li>- New Order</li> <li>- Happy Mondays</li> <li>- Paul Oakenfold</li> <li>- The Stone Roses</li> <li>- Depeche Mode</li> <li>- Sasha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Factory Records</li> <li>- Silverstone Records</li> <li>- ARS-Max Music</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acercamiento del Rock y el Pop a la música electrónica</li> <li>- Nacimiento del Synth Pop</li> <li>- Nacimiento del Indie Rock</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Popularización del <i>dance</i> en el Reino Unido</li> <li>- <i>Dance</i> como rebeldía adolescente</li> <li>- Club Turmills: Primera <i>all night long party</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El programa <i>Hitman and Her</i> de la BBC popularizó las fiestas <i>dance</i></li> <li>- Se conoció la escena como <i>Madchester</i></li> </ul>
<b>Ibiza, la meca del <i>dance</i></b> <sup>27</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- House</li> <li>- Acid House</li> <li>- Techno</li> <li>- Synth-Pop</li> <li>- New Wave</li> <li>- Garage</li> <li>- Disco</li> <li>- Hi-Nrg</li> <li>- Funk</li> <li>- Minimal</li> </ul>	1960-1990 (apogeo a partir de 1980)	- Ibiza	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pacha</li> <li>- Ku (Privilege)</li> <li>- Amnesia</li> <li>- Space</li> <li>- EsParadis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dj Alfredo</li> <li>- Paul Oakenfold</li> <li>- Danny Rampling</li> <li>- Todos los que eran conocidos o querían serlo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los que querían promocionarse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importancia de la fusión de estilos en un contexto vacacional</li> <li>- Popularización de cualquier estilo que en Ibiza se popularizara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hedonismo, <i>glamour</i> y libertad de la cultura <i>dance</i></li> <li>- Sexualidad y drogas del <i>dance</i></li> <li>- Nacimiento del destino vacacional <i>dance</i> y del propio concepto de las vacaciones destinadas al ocio nocturno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De el viaje de Paul Oakenfold y Danny Rampling el 1987, el <i>dance</i> se hizo internacional en el conocido como <i>Summer of Rave</i> o <i>Second Summer of Love</i></li> </ul>
<b>Boom <i>rave</i></b> <sup>28</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acid House</li> <li>- House</li> <li>- Detroit Techno</li> <li>- Minimal Techno</li> <li>- UK Garage</li> <li>- Trance</li> </ul>	1982-1993	- Reino Unido	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Shoom</li> <li>- Heaven</li> <li>- The Phuture</li> <li>- Spectrum</li> <li>- The Hacienda</li> <li>- Trip</li> <li>- <i>Free Parties</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paul Oakenfold</li> <li>- Danny Rampling</li> <li>- Carl Cox</li> <li>- A guy called Gerald</li> <li>- Spiral Tribe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acid Trax</li> <li>- Spiral Tribe</li> <li>- Warp</li> <li>- Suburban Base</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Boom</i> del House, el Acid House y el Techno</li> <li>- Primeras formas de <i>Trance</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explosión del <i>dance</i> en Europa a raíz del fenómeno <i>rave</i> en el Reino Unido</li> <li>- <i>Free Parties</i> masivas</li> <li>- Droga y <i>dance</i></li> <li>- Nacimiento de los colectivos <i>rave</i></li> <li>- Rechazo político del <i>dance</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Castlemorton common party</i> (1992), organizada por Spiral Tribe. La <i>rave free party</i> más conocida en la historia del <i>dance</i>, con unos 7000 asistentes</li> </ul>

<sup>26</sup> Véase Winterbottom (2002).<sup>27</sup> Véase Dowse (2004).<sup>28</sup> Véase Soldering (2000).

Fuente: Elaboración propia a partir de Blánquez y Morera (2002), Reynolds (2013) y Bridger (2012).

**Figura 6.** Evolución de las principales escenas *dance*. La edad dorada

Escena	Principales géneros	Años	Lugar	Clubes destacados	Artistas destacados	Sellos principales	Importancia musical	Importancia cultural	Datos de interés
<b>Trance, Techno y su evolución</b> <sup>29</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trance</li> <li>- Techno</li> <li>- Minimal Techno</li> <li>- Progressive House</li> <li>- Psy Trance</li> <li>- New Beat</li> <li>- Hardcore</li> <li>- Gabba</li> </ul>	1992-2002	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alemania</li> <li>- Holanda</li> <li>- Bélgica</li> <li>- India (Goa)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tresor</li> <li>- Omen</li> <li>- Boccacio Life</li> <li>- UFO</li> <li>- E-Werk</li> <li>- Basic Beat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paul Van Dyk</li> <li>- Tiësto</li> <li>- Sven Väth</li> <li>- Armin Van Buuren</li> <li>- Paul Elstak</li> <li>- Lenny Dee</li> <li>- John Digweed</li> <li>- 3 Steps ahead</li> <li>- Joey Beltram</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guerrilla</li> <li>- Djax Up-beats</li> <li>- Masters of Hardcore</li> <li>- Midtown Records</li> <li>- MFS</li> <li>- Tresor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hibridación definitiva de géneros <i>dance</i></li> <li>- Principales subgéneros del <i>Techno</i></li> <li>- Primeras formas Progressive House y Psy Trance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Popularización en Europa</li> <li>- <i>Dance</i> como liberación cultural (caída del muro de Berlín)</li> <li>- Escena de Goa como <i>rave Trance</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nacimiento del Love Parade</li> <li>- Primeras incursiones del <i>dance</i> en el <i>mainstream</i> (a excepción de la Disco)</li> </ul>
<b>Dance, más universal que nunca</b> <sup>30</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- House</li> <li>- Acid House</li> <li>- Techno</li> <li>- Synth-Pop</li> <li>- Trance</li> <li>- Progressive House</li> <li>- Minimal</li> <li>- Hardcore</li> </ul>	1900-2010	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Todo el mundo (excepto de Estados Unidos)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ministry of Sound</li> <li>- Cream</li> <li>- Pacha</li> <li>- Privilege</li> <li>- Space</li> <li>- Amnesia</li> <li>- Tresor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paul Oakenfold</li> <li>- Carl Cox</li> <li>- Underworld</li> <li>- Prodigy</li> <li>- Chemical Brothers</li> <li>- Moby</li> <li>- Fatboy Slim</li> <li>- Tiësto</li> <li>- Armin van Buuren</li> <li>- David Guetta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sony</li> <li>- Virgin</li> <li>- EMI</li> <li>- BMG</li> <li>- <i>Indies</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salto del <i>dance</i> al <i>mainstream</i> (<i>dance</i> como negocio)</li> <li>- Discotecas como marcas de consumo</li> <li>- <i>Dance</i> en el cine y la publicidad</li> <li>- Primeras formas de Dubstep (<i>underground</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DJ como súper estrella</li> <li>- Festivales de verano</li> <li>- Primeros <i>pubs</i></li> <li>- Estrategias de mercado</li> <li>- Medios especializados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paul Oakenfold actuó en 1994 en una gira de U2. Nació así el DJ <i>superstar</i> y la actuación DJ frente a miles de personas</li> <li>- Pete Tong, en el programa Essential Mix en BBC 1, populariza géneros y DJ's.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia a partir de Blánquez y Morera (2002), Reynolds (2013) y Bridger (2012).

<sup>29</sup> Véase Sthör (2006).<sup>30</sup> Véase Bridger (2012)

La evolución del *dance* ha supuesto lo que hoy en día se entiende por música electrónica de baile. Una historia llena de referencias y nombres propios que han desencadenado en el *dance* actual. Cultural y musicalmente. No obstante, hay que destacar, como fundamenta Negus, (2005: 36) que “la forma y el contenido de la música popular se ven influenciadas de diversas maneras por un abanico de coacciones organizativas y criterios comerciales”. En este aspecto -y por ello se han destacado los sellos discográficos en el cuadro- la evolución de la música *dance* y de su cultura han mantenido una estrecha relación con la industria.

## 4. LA INDUSTRIA *DANCE*

A raíz de los avances tecnológicos y de derechos sociales, a finales del siglo XIX, surgieron los medios de comunicación de masas (Muñoz, 2011) y la denominada Industria Cultural de la Teoría Crítica, caracterizada por la “mercantilización de la cultura a la orden del estado capitalista” (Adorno y Horkheimer, 2007: 169). De entre las tipologías de actividades productivas catalogadas como industria cultural, el *dance* se enmarca en la industria discográfica (Fernández-Quijada, 2006). No obstante, el *dance* destaca por agregar diversas actividades económicas y sociales (Reynolds, 2013), por este motivo se habla de la industria *dance*, cuya actividad se basa en la mercantilización de la música electrónica de baile para generar riqueza, pero que también genera una actividad a su alrededor. Abarca un complejo tejido de actores e instituciones en una amplia gama de actividades comerciales, desde la producción de la música hasta la explotación de los productos a través de distintas ventanas (Edgerly, 2013). Watson (2012) estructura la industria de la música electrónica de baile en cuatro sectores: La industria discográfica -como el epicentro-, los DJ's y productores -como los autores-, los canales de transmisión y otros -las industrias relacionadas-.

### 4.1. La industria discográfica

La industria discográfica surgió con las tecnologías de registro -el disco de vinilo o la cinta magnética- y de los reproductores, con la voluntad de comercializar la música como un bien de consumo (Monleón, 2011). El primer mercado discográfico, el del Rock'n'Roll, surgió en los años cincuenta principalmente a raíz del aumento de la renta per cápita y el auge de las radios (Buquet, 2003).

En esta industria ha habido tradicionalmente una fuerte concentración, en la que destacan históricamente SonyBMG, Warner, Universal y EMI -las denominadas *majors*- (Fernández-Quijada, 2006) y que “desde los años ochenta, producen y distribuyen aproximadamente el 80% de la música popular comercializada legalmente

en el mundo<sup>31</sup>” (Negus, 2005: 72). Esta concentración se acentuó en 2011 con la adquisición de EMI por parte de Universal Music Group y que conforma un sector más vertical dominado por Universal, Warner y Sony, las denominadas *Big Three*.

A partir de los años ochenta, por otro lado, empezaron a nacer sellos discográficos independientes -las *indies*-, capaces de explotar nichos de mercado focalizados en subgéneros, que los propios sellos habían creado y desarrollado como estrategias de *marketing* destinadas a la creación de valor de marca (Mcleod, 2001). Su proporción de mercado apenas rozaba el 20% (Buquet, 2003), por lo que la diferencia entre las *majors* y las *indies* se podría resumir según su volumen de negocio. No obstante, Buquet (2003: 59) añade que la diferencia entre las *majors* y las *indies* recae principalmente en que las primeras hacen “una promoción de los artistas en los medios masivos de comunicación y la distribución de discos hasta las tiendas minoristas”.

En el caso de la música electrónica de baile la diferencia es distinta. A excepción de la música Disco, las *majors* habían prestado poca atención al *dance*, hasta que llegó, a finales de los años ochenta, el *boom* del Acid House en el Reino Unido (Mcleod, 2001). Por este motivo, el papel protagonista de la industria *dance* lo tenían las *indies*. Hesmondhalgh (1998) habla de una fuerte descentralización de la industria, fruto del carácter *underground* que había tenido el *dance* hasta entonces, dibujando una industria atomizada de sellos *indies* y subgéneros. De este modo, destacaría el papel de sellos como Metroplex, de Juan Atkins, en la creación y difusión del Techno o de Music Unites de Paul Oakenfold y Danny Rampling en el desarrollo del Acid House, entre muchos otros.

Conviene destacar que muchos sellos independientes, creados por los propios productores y DJ's como una forma de desarrollar sus propios lenguajes sin trabas comerciales (Mosquera, 2014), empezaron a “cooperar en lugar de competir con las *majors*” (Burnett citado en Hesmondhalgh, 1996: 474) para fortalecer las estrategias comerciales. En el caso del *dance*, y a raíz de su gran popularización en los años noventa (Blánquez 2002c), llegando a negociar ventas de sellos *indies* de renombre y éxito como es el caso, por ejemplo, de Astalwerk, propiedad actualmente de Universal. En Estados Unidos sucedió de forma parecida el mismo fenómeno, con la diferencia de que las *majors* siguieron fortaleciendo una estrategia centrada en el Rock, el Hip Hop y el Pop (Blánquez, 2012).

---

<sup>31</sup> Negus (2005) fundamenta la afirmación a partir de datos de Soundscan y Billboard.



En el *dance*, la industria discográfica explota principalmente dos productos comerciales: el álbum y el EP. Las diferencias de ambos productos discográficos son:

**Figura 7.** Comparativa entre el formato EP y el álbum

	EP	Álbum o LP
<b>Formato</b>	Corta duración 2-5 <i>tracks</i>	Larga duración Más de 10 <i>tracks</i>
<b>Función</b>	Promoción del DJ	Desarrollo artístico del DJ
<b>Distribución</b>	Promoción a través de Internet Coste reducido	Fuerte promoción y distribución Coste elevado
<b>Autoría</b>	Producción exclusiva del DJ	Colaboraciones ( <i>feats</i> )

Fuente: Elaboración propia a partir de la entrevista a Mosquera y Anguas

En este aspecto hay que añadir que en la industria discográfica *dance* el concepto de obra difiere del concepto de obra tradicional: no se fundamenta en el estándar de tres minutos de duración ni tampoco se basa en el *single*, sino en el set de baile (Martínez, 2014). Por este motivo es importante constatar que existen dos tipologías de producto relacionados con un mismo *track*: Los *Mix Edit* y los *Radio Edit*. Siendo esencialmente la misma pieza musical, la diferencia es fundamentalmente que los *Mix Edit* son piezas destinadas a ser reproducidas en el set, con una estructura de introducción y cierre con base de bombo pensada para facilitar las transiciones –y que tradicionalmente se ha comercializado en los nombrados *maxi singles*-. Por otro lado, los *Radio Edit* están pensados para su reproducción en las radios con una introducción y un cierre muy similar al estándar tradicional (Mosquera, 2014). Dos conceptos de producto que permiten observar las diferencias conceptuales entre las características del set y el *single* tradicional: la sesión DJ pensada para ser explotada en el contexto de un club y la pieza pensada para su rentabilidad comercial en radios o el mercado discográfico.

En resumen, las compañías discográficas vertebran la industria *dance* y son su motor cultural, ya que la popularización de un estilo concreto, según Martínez (2014), “es fruto principalmente de estrategias de impulso comercial con iniciativas de las discográficas y de proyectos musicales, como una de las claves de la difusión cultural de la música”. Así, la industria discográfica es un sector fundamental para comprender la evolución del *dance* y de su popularización, siendo el principal puente entre el *underground* –impulsado por las *indies*-, y el *mainstream* –cuando las *majors* entraron en el negocio del *dance*- y jugando un papel imprescindible en la categorización genérica de la música (Mcleod, 2001).

## 4.2. DJ's y productores

Las discográficas son fundamentales para comprender el *dance* como industria pero los DJ's y productores son las personas más importantes de esta industria (Edgerly, 2013). A partir de los años noventa el DJ tomó el protagonismo cultural del *dance* y también de la industria. "El DJ es el autor creativo de la industria" (Herman, 2006: 21), una industria en la que el DJ, como autor, desempeña "el trabajo de seleccionar y mezclar la música para los consumidores, lo cual pasó de ser un mero trabajo a una habilidad altamente valorada por la industria" (Herman, 2006: 22). En este aspecto, conviene diferenciar esta habilidad DJ de la del productor. La figura del DJ, principalmente explotada por el sector del ocio nocturno y las radios, se basa en la mezcla de *tracks dance* a partir de la mesa de mezclas y sería un análogo del intérprete en la música tradicional. El productor, con un mayor énfasis en su trabajo en el estudio mediante instrumentación de síntesis de sonido, sería el compositor de la música tradicional (Fernández-Quijada, 2006), con una relación más directa con la industria discográfica. No obstante, es cierto que

"hoy en día, gracias al concepto de *collage* musical y del equipamiento que lo hace posible, lo que el productor hace en el estudio para hacer una pieza *dance* es casi idéntica a lo que haría en una mezcla un DJ (Brewster y Broughton, 2000: 353).

Por este motivo, muchos de los grandes DJ's trabajan de igual modo como productores por sus conocimientos musicales "tanto en producciones propias, como en producciones ajenas. Por ejemplo sintonías para los medios o producciones a otros artistas, sean *dance* o no" (Mosquera, 2014). Se pueden encontrar productos discográficos basados en un set de baile, en la que el DJ se ha ocupado de mezclar todas las canciones -de otros productores-, como productos producidos por el propio DJ en su faceta de productor.

Hay que matizar que la gran mayoría de estos artistas -DJ's y productores- son hombres (Herman, 2006), en este aspecto Gilbert y Pearson (2003) hablan de un sector profesional ciertamente machista en el que las figuras del DJ y del productor se asocian con el género masculino. El papel de la mujer -básicamente la bailarina- se reduce a un segundo plano, en su función de animadora en el club (Herman, 2006) y con una connotación sexual.

El modelo de negocio de los DJ's y productores se centra en la venta de las licencias de derechos de autoría de sus mezclas y producciones a las compañías discográficas y, también, de las actuaciones en directo, amén de otras fuentes de ingresos como el *merchadising* o producciones para otras industrias, como la cinematográfica o la publicitaria (Herman, 2006).

Igual que las discográficas han comercializado con la música *dance* elevándola al *mainstream*, es cierto que los nombres artísticos de los DJ's han funcionado como marcas de consumo; nombres como "Paul van Dyk, Sasha, Paul Oakenfold o Tiësto han contribuido a poner al *dance* en el *mainstream* (Hall y Zukic, 2013: 106). No obstante, la industria discográfica incluye también un equipo humano con otras funciones importantes. De entre los roles profesionales de esta industria destacan los agentes de los derechos de autor, los representantes de sellos discográficos, los ingenieros de sonido, los técnicos de estudio o los abogados (Edgerly, 2013).

### 4.3. Canales de transmisión

En los canales de transmisión, (Watson, 2012) aglutina principalmente dos sectores fundamentales: los medios de comunicación y el sector del ocio nocturno.

En el caso de los medios, son imprescindibles para comprender la popularización del *dance* (Attias et. al., 2013). Cohen (citado en Kaiser, 2006: 2) argumenta que "igual que la industria discográfica, los medios de comunicación musicales han jugado un papel significativo creando escenas constantemente".

En este aspecto, se ha destacado el papel de programas televisivos como *Tomorrow's world* y el impacto de Kraftwerk, o de *Hitman and Her* para el desarrollo del House a finales de los años ochenta en el Reino Unido. No obstante, es en las radios donde se encuentra el protagonismo de la difusión y popularización del *dance* (Bridger, 2012). Conviene destacar el papel de Kiss FM, considerada como la primera radio íntegramente *dance*, que nació en 1975 con la moda Disco (Bridger, 2012); el del DJ radiofónico Electrifying Mojo en la difusión del House o del de The Wizard -Jeff Mills- en la del Techno. De igual modo, en los noventa las emisoras se fijaron en el *dance* y surgió Essential Mix en BBC1, fundamental también para comprender la popularización del Acid House en el Reino Unido, de la mano del DJ Pete Tong. Hay que mencionar otro elemento importante en la difusión contracultural del *dance underground* –concretamente del Jungle y el Drum'n'Bass- y éste es el auge de las radios piratas en los años noventa en el Reino Unido. Era una forma de "protestar contra la política de las radios legales- las emisoras con licencia- de transformar en comercial cualquier *track* que tuviese oportunidades de generar beneficios"(Reynolds, 2013: 284). Entre ellas, destaca el papel de Rush FM y su lucha contra la DTI – *Department of Trade and Industry*-.

El papel del *dance* en el sector audiovisual también es muy destacado. Igual que Wendy Carlos popularizara la música electrónica en la banda sonora de *La naranja mecánica* de Kubrick, o *Saturday Night Fever* la música Disco, la música *dance* ha estado presente en spots televisivos y en el cine desde los años setenta.

Hay otro sector muy influyente en la difusión y la categorización de los géneros y subgéneros musicales: la prensa escrita especializada. “La prensa escrita y las compañías discográficas han trabajado para –aunque no necesariamente en términos de conspiración internacional- crear una gran expectativa de géneros y subgéneros” (McLeod, 2001: 69). Por ejemplo, la propia terminología <<música electrónica de baile>> surgió de Billboard. Hay que añadir que la propia Billboard ha configurado las listas *Top* desde sus inicios, jerarquizando el valor cultural de las canciones en base a criterios puramente comerciales basados en las ventas. Por otro lado, la revista especializada DJMag ha configurado un especial *Top* de popularidad de los artistas, aunque de votación popular. Estas dos listas han configurado tradicionalmente la jerarquía de los cachés, atribuyendo el capital económico del DJ. Entre las revistas especializadas, aparte de las mencionadas, se encuentran también Muzik, Spin o Mix Mag como principales exponentes de la prensa especializada en el *dance*.

Otro canal de transmisión de importancia trascendental es Internet. Zallo (2011: 126) destaca que se trata de “una pieza fundamental de los cambios económicos que están teniendo lugar en las estructuras de la comunicación y las industrias culturales”.

El sistema, que surgió de un proyecto militar de comunicación llamado Arpanet en 1969, se popularizó en los hogares domésticos en los años noventa, mediante el protocolo de comunicación TCP/IP. A mediados del año 2000, surgió el protocolo *http*, con lo que la web 2.0 terminó de configurar el sistema de comunicación masivo que, junto con la digitalización, conllevó importantes cambios en las industrias culturales – también en los medios de comunicación (Bustamante, 2003). Internet merece una mención especial, ya que “con la eclosión de Internet, la industria discográfica vive una intensa crisis por el descenso continuo de las ventas, pero también por el surgimiento de nuevas formas de consumo” (Fouce, 2010 citado en Monleón, 2011: 576). En este aspecto, Bustamante (2003: 14) destaca que la industria discográfica es “pionera en las batallas entre los agentes culturales y otras industrias y, paralelamente, pionera de nuevos modelos de negocio”. Internet ha supuesto un reto importante para las industrias culturales, en las que existe una fuerte batalla por los derechos de autoría de las obras culturales (Buquet, 2003), sobre todo a raíz de la tecnología *peer to peer* P2P-. Pero también ha desarrollado nuevos modelos de negocio más allá de la compra del disco o de la entrada, basados en la tecnología *streaming*. Según Zallo (2011) los principales modelos de negocio de la nueva industria discográfica son: la publicidad, las suscripciones y los pagos por descarga.

Daniel Ek, director de Spotify, (citado en Zallo, 2011: 144) resumía el nuevo modelo de negocio musical como

“una mezcla de publicidad, descargas, suscripciones, *merchandising* y entradas a conciertos donde el usuario llega y donde la clave para la rentabilización viene de la portabilidad y el paquete de derechos de acceso que se ofrece”.

Así, el desarrollo de las nuevas ventanas de explotación -portales como Beatport, Spotify o iTunes- ha generado una nueva forma de consumo que supone una revolución que “convierte la música en un producto de consumo mucho más manipulable, universal y transferible de lo que propia industria discográfica se podría haber imaginado (Monleón, 2011: 576). Esta personalización ha conllevado un cambio cultural importante, puesto que el consumidor tradicional –aquél que compraba discos- se ha convertido en prosumidor –ya que produce al escoger personalmente aquello que consume-.

Hay que hacer un último apunte sobre Internet y hablar de los *podcasts*. Este tipo de archivos son descargables y están mezclados por los DJ's -y en muchos casos son vendidos a radios como sesiones las cuales programar-. Normalmente terminan siendo compartidos en Internet a través de las redes sociales u otras plataformas. Destacan *State of Trance*, de Armin van Buuren, pionero en este formato o *David Guetta DJ Mix*, entre muchos otros, y son otra herramienta de promoción a la vez que de comercialización del producto musical y de la propia marca del DJ.

Watson (2012) destaca el sector del ocio nocturno como otro elemento clave de la industria *dance*. Igual que la música *dance* está pensada para la discoteca (Reynolds, 2002), el crecimiento de las discotecas relacionadas con la emergente cultura de club es un síntoma del papel transcendental que juegan en esta industria ya que, “aparte de las ventas de discos, el negocio está en las fiestas” (Anguas, 2014). El auge de las escenas está relacionado con la apertura de nuevos clubs que, a partir de los años noventa, empezaron a promocionarse como sellos discográficos, por ejemplo Ministry of Sound o Pacha, e incluso como marcas con *merchandising* incluido.

Hay otro sector que es pertinente destacar: los conocidos como <<grupos promotores>>. Estas empresas se dedican a la promoción de fiestas, alquilando a las discotecas el espacio y equipamiento para desarrollar sus eventos. Son los casos de, por ejemplo, el grupo Matinée o el grupo Supermartxé. Estos grupos se dedican a la producción de fiestas con una cartera propia de DJ's con los que se asocian para convertirse en marcas de un estilo musical determinado. Estas empresas estarían

entre las discotecas -canales de transmisión según Watson (2012)- y los sellos, pues muchas veces funcionan como sellos que lanzan discos recopilatorios de los mejores *tracks* de sus fiestas.

#### 4.4. Otros

Watson (2012) destaca también el papel de otros actores importantes en la industria del *dance*. En este caso se incluirían las TIC, principalmente las telecomunicaciones o la informática -entre ellas encontraríamos las empresas de *software* y *hardware*-. Aparte de las mencionadas *Moog*, *Roland* o *Yamaha* en la producción de instrumentación electrónica, existen compañías especializadas en amplificación de sonido como *Pioneer*, *Bose* o *Sony*, y en la fabricación de mesas de mezclas como *Pioneer*, *Traktor* o *American Audio*. Empresas que han propiciado la evolución tecnológica necesaria para una mejora del sonido y del lenguaje musical. Por ejemplo, Pioneer y su serie CDJ permitió la posibilidad de mezclar con CD's en lugar del vinilo tradicional, lo cual supuso importantes cambios a la hora de mezclar las pistas. *Traktor*, mediante el MP3 y el MIDI, permitió la mezcla sin necesidad de un soporte físico.

La industria de las artes gráficas se incluye también en la industria *dance* al proveer los diseños que configuran la iconografía *dance*. En este aspecto, destacan principalmente los diseños de las carátulas de los discos y los diseños de *flyers*. Por otro lado, hay que mencionar la industria fotográfica que, con ejemplos como Tillate – una red social que proporciona fotografías en los principales eventos nocturnos para proveer instantáneas del público asistente-, refuerza la idea de las actividades relacionadas con el *dance* que generan riqueza.

# EL EDM EN ESTADOS UNIDOS

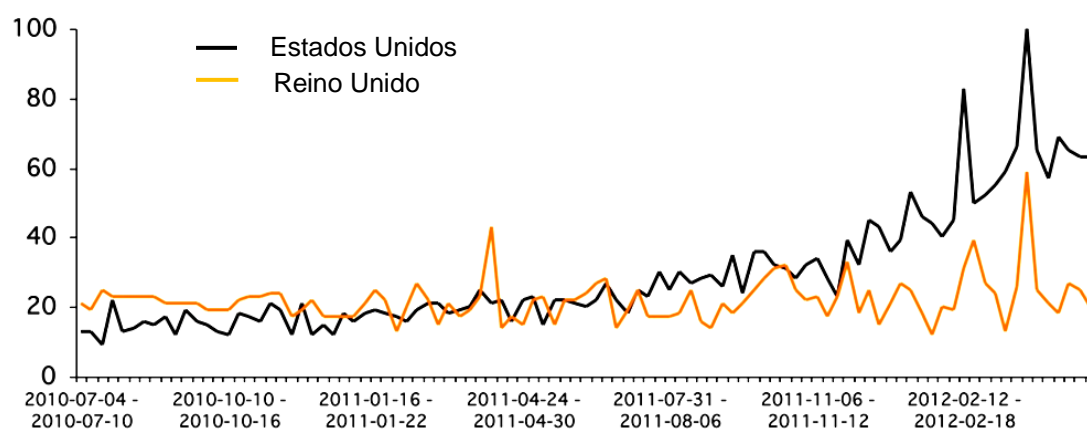
*“La diferencia entre antes y ahora es su escala. El EDM es  
mucho mayor que las escenas anteriores”.*

(Reynolds, 2013: 689).

# 1. EL EDM EXPLOTA EN ESTADOS UNIDOS

“En Estados Unidos el término <<EDM>> suena desde hace aproximadamente dos años –a partir del 2012– opina Joe Roberts en una entrevista. En este aspecto es muy esclarecedor observar el ascendente número de búsquedas en Internet del propio término para constatar tal hecho.

**Figura 8.** Crecimiento del número de búsquedas del término <<EDM>> en Google (Julio 2010-Mayo 2012)



Fuente: IMS Business Report 2012.

En la Figura 8 se pueden asociar los picos a momentos concretos, como el éxito del Ultra Music Festival de Miami -del 23 al 25 de febrero de 2012- o la entrega de dos Grammy's a Skrillex ese mismo 2012<sup>32</sup>. No obstante, lo realmente sorprendente del gráfico es, tal y como destaca Reynolds (2013: 685), “el inesperado resurgimiento del *rave -dance-* en América, que adquiere un nivel masivo de popularidad que empequeñece otras incursiones en el *mainstream* norteamericano”. ¿Qué ha sucedido para tan repentino auge de la *Electronic Dance Music*?

## 1.1. El *dance* en Estados Unidos. Un viaje de ida y vuelta

El *dance* sufrió una cierta paralización en Estados Unidos, tras la caída de la moda Disco a finales de los años setenta, en el contexto de un gobierno conservador y neoliberal, el mandato de Reagan, cuya presidencia “había dado un giro drástico hacia la derecha basado en el capitalismo, el individualismo y la moral religiosa” (Tammy, 2009: 4). En este aspecto, los numerosos altercados en los clubes o las campañas mediáticas acerca de los casos de VIH encontrados en algunos DJ's Disco, instalaron en la cultura americana una fuerte ‘discofobia’. La música Disco era sinónimo de gay o afroamericano (Roberts, 2014) por lo que quedó sentenciada en la *Disco Demolition*

<sup>32</sup> Véase Vena (2012).



*Night* de 1979, en la que se paró un partido de béisbol en el estadio Comiskey Park de Chicago, con quema de vinilos Disco y el campo entero gritando *Disco sucks!* (Roberts, 2014). A raíz de esto “las grandes compañías que habían invertido en la música Disco empezaron a tener enormes pérdidas económicas” (Herman, 2006: 34), por lo que la cultura de club terminó perdiendo la popularidad de la que había gozado durante todo un lustro.

Durante la siguiente década, los años ochenta, el *dance* quedó relegado al *underground*, pues seguía sufriendo una fuerte discriminación homofóbica y racista que provocó una gran marginación cultural y social, exceptuando las escenas de Detroit y Chicago.

Roberts (2014) fundamenta que, mientras en el Reino Unido el Acid House se popularizó por la entrada del éxtasis en las fiestas y en Alemania o Holanda las políticas permisivas propiciaron la explosión del *dance* como un fenómeno cultural de masas, la guerra del gobierno estadounidense contra las drogas es otro factor importante en la marginación del *dance* en Estados Unidos. Reynolds (2013: 688) destaca que “la asociación del Techno con el éxtasis había sido un gran estigma de la música *dance* en Norteamérica”.

Además, campañas como las del Fiscal General Rudolph Giuliani en contra de la violencia en los clubes, que comportaron los cierres de míticas salas como Paradise Garage o Powerplant, terminaron de destruir la cultura de club en la escena estadounidense. La recientemente estrenada cadena MTV, además, promocionaba fuertemente la música Pop de artistas como Michael Jackson, Whitney Houston, Prince o Madonna (Leopold, 2002) y, mientras tanto, nacía la era Hip Hop de los Beastie Boys, Public Enemy o Grandmaster Flash, que tomó el protagonismo en la contracultura estadounidense (Ridder, 1998). El House y el Techno quedaron relegados a las *rave underground*, ya que el negocio del *dance* no funcionaba como el Pop o el Hip Hop (Blánquez, 2012: s.d.).

Todo empezó a cambiar en los años noventa. De hecho Gilbert y Pearson (2003), Tammy (2009), Rietveld, (2013) y Reynolds (2013) coinciden en hablar de esta década como el inicio de la cultura *dance* –del *dance* moderno- en Estados Unidos. Para Ridder (1998:23) “aunque la música Disco murió, el *dance* nunca lo hizo”.

Es muy importante entender el relevo generacional. En este aspecto, “la generación X<sup>33</sup> -o hijos del *Baby boom*- crecieron en un entorno que les hablaba de un pasado libre, aunque ellos vivían en un sistema que les reprimía” (Tammy, 2009: 4). Por este motivo, el *dance* fue adoptado como una forma de contracultura<sup>34</sup>.

---

<sup>33</sup> La Generación X es un término que usó por primera vez el escritor Douglas Coupland para referirse a la generación posterior al *Baby boom* de después de la II GM, la generación adolescente en los años ochenta.

<sup>34</sup> Véase Harrison, 2000.

Rietveld (2013: 92) habla de la influencia de Paul Oakenfold y su álbum *Journeys by Stadium DJ* en 1994 como “la compilación de éxitos *dance* para el mercado estadounidense que establecería las bases del sonido prototipo para el reconocimiento global de la música electrónica de baile como un estilo propio”. Por otro lado, Reynolds (2012: s.d.) añade que “el éxito de KLF en el *Top 40* de Billboard provocó que afloraran las *raves*, legales e ilegales, culminando en el Rave America, un festival de música electrónica en el parque de atracciones Knott’s Berry Farm” en Los Angeles, en 1993. Si es cierto que en Estados Unidos empezaba a aflorar la cultura *dance*, muy contextualizada en la costa Oeste (Roberts, 2014), Reynolds (2012) considera que el momento clave fue cuando MTV empezó a emitir videoclips de The Prodigy, Chemical Brothers y Underworld. Plagenhoef (2012) apunta que el éxito de estos grupos, que tenían una larga experiencia en la escena *rave* inglesa, fue adaptar sus estilos Techno al Rock Grunge que en los noventa triunfaba en el mercado estadounidense -sobre todo a raíz Nirvana y Oasis-, en lo que Blánquez (2012) llama como *Dancerock*, y que la revista Spin nombró <<Electronica boom>>. El acercamiento definitivo del *dance* a la música popular estadounidense llegó cuando Ellyn Harris, productora y DJ que había creado el *Comitee for the Advancement of Dance Music*, consiguió que los premios Grammy concedieran el primer *Best Dance recording* en 1998 –el cual ganó Donna Summer y Giorgio Moroder por *Carry on*-. Dos años más tarde el *National Academy of Recording Arts and Sciences* –NARAS- reconocía la *Dance music*, pese a las reticencias iniciales de considerar como música algo producido sin instrumentos tradicionales, con tanta mediación tecnológica y con estructuras tan similares (Ridder, 1998).

Sea como sea, aunque la escena *dance* estadounidense empezó a crecer en la década de los noventa con los primerizos Ultra Music Festival o Coachella,

“Su crecimiento ha sido paulatino e intermitente, con fases de estancamiento muy prolongado en el tiempo y con un evidente décalage con respecto a Europa, donde las *raves* alcanzaron su pico en 1994 y más tarde se asimilaron en el negocio de los festivales” (Blánquez, 2012: s.d.).

Además, las políticas para frenar los mercados de la droga<sup>35</sup> culminaron en el *Reducing Americans' Vulnerability to Ecstasy Act* –RAVE Act- que pretendía detener el creciente fenómeno *rave* en Estados Unidos (Reynolds, 2013). Por todo esto, y aunque el espíritu *rave* existiera des de los años setenta en festivales *underground* como The Burning Man, en pleno desierto californiano, en Estados Unidos la cultura *dance* “había aplegado a miles, pero no a millones” (Blánquez, 2012: s.d.), por lo que

<sup>35</sup> Las políticas antidroga estadounidenses frecuentemente usan el termino <<supermercados de la droga>> para referirse a las *raves*. Una terminología populista para acentuar su carácter de peligrosidad (Reynolds, 2013).

los artistas volvieron a Estados Unidos a hacer giras promocionales, pero no a establecerse como residentes. El negocio seguía estando en Europa (Blánquez, 2002c).

## 1.2. El *dance* rompe América<sup>36</sup>

Para Jakob (2013: s.d.) “el EDM se ha convertido en la música Pop de una generación entera” y, probablemente, el trabajo del productor y DJ David Guetta sea fundamental para esta evolución. Hacia 2007 el artista francés pinchaba dos veces por semana en Ibiza, en su fiesta *F\*ck me I’m famous*, y hacía giras por el mundo entero. Ese mismo año promocionaba su álbum *Pop Life*, de la mano del sello EMI, que se posicionó en el número uno del *Top 50* de Billboard en Estados Unidos. Dos años después, había iniciado una larga trayectoria de colaboraciones con grandes estrellas Hip Hop. Empezando con Kelly Rowland, en el single *When love takes over* –y que se posicionó también en el número uno en Billboard-, fue el inicio del acercamiento del Hip Hop al *dance* (Bridger, 2012). Continuó con Black Eyed Peas, Rhianna, Jay-Z, Snoop Dogg o Kid Cudi, en una amplia producción que le llevaría en 2011 a posicionarse en el número uno del *Top 100* de DJMag.

Mientras tanto Lady Gaga, ídolo Pop del momento, empezaba a producir sus canciones con bases *dance*. Aunque los primeros acercamientos del Pop hacia el *dance* habían sido en los años noventa, con Madonna, Prince o U2 entre otros, es con Lady Gaga y su *Alejandro* que el Pop “se reconfiguraba en bases eminentemente *dance* y producidas íntegramente con el *software Logiq*” (Reynolds, 2013: 682). Un acercamiento que confirmarían Britney Spears con su *Hold it against me* con bases Dubstep o Pink cantando “*If god is a DJ, life is a dancefloor*”. A partir de allí, empezaron a surgir producciones de todo tipo que incluyeron artistas Pop. Esta es para Reynolds (2013) y Bridger (2012) una de las principales causas del éxito del EDM actual. “El crecimiento de las fiestas y festivales, y de la asistencia masiva de público, creció exponencialmente entre 2010 y 2013 [...] ni los intentos de la prensa de desprestigiar el nuevo fenómeno musical pudieron frenar su crecimiento” (Reynolds, 2013: 686). Un ejemplo es el auge de asistencia masiva a uno de los mayores festivales del momento –probablemente el mayor de todos- y que se celebra en Bélgica, Tomorrowland. El fenómeno se popularizó masivamente a través de Youtube con la publicación del *after movie* del festival en su edición de 2011 -y que tiene más de 68 millones de visitas- y desencadenó una reacción en cadena en la popularización de una nueva cultura musical (Mosquera, 2014).

---

<sup>36</sup> Título inspirado en el capítulo *The future is now. EDM in USA, or 2012: The year rave broke America* de Reynolds (2013: 677).

### La cuestión terminológica

Reynolds (2013) y Roberts (2014) coinciden en la cuestión terminológica como un elemento fundamental del éxito del EDM actual. Primeramente, el propio término <<EDM>> elude cualquier relación con los estigmas raciales, homofóbicos o con la cultura de las drogas. Conocida como <<Techno>> en los años noventa y como <<Electrónica>> en los dos mil, la música *dance* no se libró de su mala imagen en Estados Unidos hasta la etiqueta <<EDM>>. Además es importante el hecho de que EDM como una etiqueta se refiera a toda la *Electronic Dance Music* y eluda también acepciones genéricas de los estilos *dance*. “Para alguien que no esté familiarizado con el *dance*, y que no comprenda sus particularidades al detalle, el uso del término <<EDM>> le sirve para identificar un sonido que supuestamente es nuevo para él” (Roberts, 2014). Este elemento es muy importante para entender el fenómeno del EDM en Estados Unidos. Pero hay otros elementos que han sido rebautizados para ser aceptados popularmente y que huyen de sus estigmas. El primero de ellos es el propio término <<rave>>, que se ha substituido por <<festival>>. Reynolds (2013) destaca que en los festivales EDM los controles son muy acentuados. Se impone así una idea de control, ciertamente alejado de la idea de *rave free party*, que ayuda a aceptar socialmente el evento *dance*. Por otro lado, se ha rebautizado el éxtasis como <<Molly>>, aunque ciertamente “es una síntesis más pura y fuerte del MDMA” (Reynolds, 2013: 690). El hecho que se produzcan temas como *Molly* de Cedric Gervais o que Madonna saltara al escenario del *Ultra Music Festival* en la actuación de Avicii preguntando quién había visto a *Molly* son muestras que el EDM sigue conectado con las drogas, pero ha sabido disimularlo con la nueva terminología.

## 2. EL EDM COMO UN GÉNERO

Es importante considerar que el EDM como un género musical tiene importantes críticos<sup>37</sup>, pues engloba distintos géneros *dance* como el Dubstep, el House, el Hip Hop, el Electro, el Hardstyle o una mezcla de ellos. Blánquez (2012:s.d.) aclara el uso del término como “el concepto que se ha hecho fuerte este año -2012- en el léxico periodístico musical, especialmente en Estados Unidos y a raíz de la explosión popular de DJ’s como Skrillex, Kaskade o Steve Aoki [...] metiendo en el mismo saco todo lo que se hace con *software* y permite bailar”. Así pues, el EDM no sería a priori un género propio. A Reynolds (2013: 681) el sonido le parece “una fusión del Progressive House, el Trance y el Electro” lo cual reincide en la idea de que es una mezcla de géneros difícil de categorizar. Además, el propio EDM ha desencadenado el

<sup>37</sup> Las redes sociales están repletas de referencias que critican al EDM. Páginas como *EDM sucks*, o *Against EDM* son buenos ejemplos. Como también un *track* de Ed is Dead, nombrado *Fuck EDM* en la que, mediante las características sonoras propias del EDM, demuestra su poca originalidad y falta de riesgo sonoro.

nacimiento de subgéneros como el Big Room House, el Electro House, el Electro Dubstep (Downar, 2011) y todos los híbridos posibles. No obstante, basándose en la definición de Negus (1999: 57) se puede hablar de un nuevo género musical identificado cuando “cruza un límite claro y la disolución y síntesis provocan la transformación de los límites del género en estilos nuevos que no tardan en establecer sus propias reglas”. Igual que aún no se ha logrado un consenso entre los estudiosos respecto a la mejor manera de caracterizar los géneros musicales<sup>38</sup>, tampoco se puede categorizar el EDM como un género con facilidad. Sin embargo, tal y como se entiende el EDM, destacan algunas características que podrían clasificarlo genéricamente (Anguas, 2014) y que coincidirían con las normas propias de Negus (1999). Fabbri (1982), apela a los rasgos identificativos para la clasificación genérica, por lo que es importante traspasar las definiciones de música electrónica y de música *dance* al EDM para esbozar si se puede considerar como una forma de música electrónica de baile, aunque *Electronic Dance Music* así lo indique, y ver si tiene rasgos propios.

## 2.1. Características del EDM como música electrónica

Si se considera que en el EDM las técnicas de producción son íntegramente digitales, se basan en sonido artificial producido con el uso de *software* como *Serato*, *Logiq* o *Traktor* y el uso de herramientas de síntesis de sonido como *Vengeance*, *Fruity Loops* o *The silence* (Mosquera, 2014), se puede sentenciar el EDM como una forma de música electrónica. Para Anguas y Mosquera (2014) se puede destacar un elemento muy definitorio del EDM como género y este es su forma de ser producido. “En el EDM se produce la música saturándola en todas sus frecuencias y aplicando limitadores de potencia posteriormente para evitar picos”. Reynolds (2013: 682) habla de una música “eminentemente digital, producida digitalmente y pensada para un sonido saturadamente digitalizado” como la característica intrínseca del EDM.

Este aspecto es fácilmente asociable al uso del *beat* que hace el EDM, “fruto de una evolución del Hardstyle” (Anguas, 2014), en la que no hay una línea melódica de bajo, sino que es una saturación acentuada del mismo *beat*. La reverberación que éste provoca se convierte en la propia línea de bajo, el denominado *kick* o *dirty bass*. Este es el elemento clave para entender el EDM, desde la perspectiva de música electrónica, como un género propio y con rasgos distintivos eminentemente digitales. El ejemplo más canónico de este uso del *beat* es el del productor Martin Garrix y su *track Animals*, aunque también se puede constatar en muchas otras producciones.

---

<sup>38</sup> Véase Guerrero (2012).

En el contexto de la actuación en vivo, el MIDI, el MP3 y los programas de mezclas digitales como *Abelton Live*, *Traktor* o *Virtual DJ* han provocado que se abandone el vinilo y la mesa de mezclas tradicional (Mosquera, 2014). El DJ ya no viaja con su maleta de discos, sino que tiene toda su música en el ordenador. En este aspecto el EDM actual, como sesión DJ, es música electrónica y digital. Por otro lado, el año 2000 la casa Pioneer lanzó la gama de mezcladoras CDJ-2000. Estas mezcladoras incluían la función *sync* –*synchronization*– que permitía, mediante la lectura digitalizada de la pieza, adecuar la pista que entraba a los BPM's de la pista anterior. Este efecto es muy importante porque una de las habilidades principales del DJ, la adecuación del tempo de las pistas que se fundamentaba en los conocimientos musicales y el oído del mismo (O'hara y Brown, 2006), quedaba en un segundo plano debido a la automatización del proceso. “Hoy en día, con el botón *sync* cualquiera puede hacer una mezcla y ser DJ” (Mosquera, 2014: s.d.). En el EDM actual la habilidad del DJ como mezclador pasa a un segundo plano y se valoran otros aspectos. Hoy en día la habilidad reside en la producción (Mosquera, 2014). Cualquiera puede mezclar, pero no cualquiera puede producir un *track* de éxito. En este aspecto, Anguas (2014) opina que el EDM es la era del Productor más que la del DJ.

En resumen, se puede hablar del EDM como una forma de música electrónica si se considera que está fuertemente mediada tecnológicamente y se basa en la síntesis de sonido. Tiene una voluntad eminentemente rítmica y el productor es el artista fundamental en la composición de la música. Es, además, una música electrónica producida particularmente mediante la saturación del sonido, por lo que es una música electrónica diferenciada, en este aspecto, del resto.

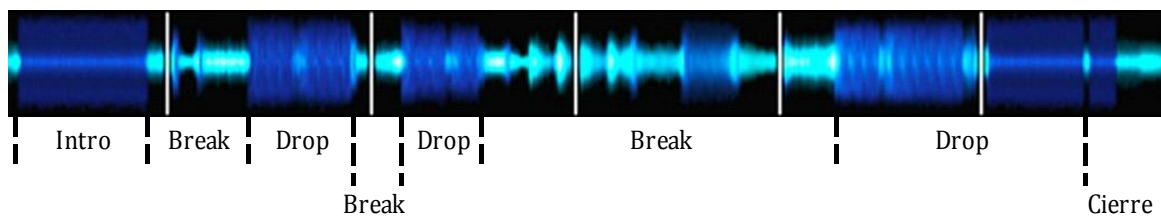
## 2.2. Características EDM como música *dance*

Según Roberts (2014) se puede categorizar el EDM como un género propio ya que contiene rasgos musicales identificados, no obstante, para Downar (2011) el EDM es simplemente una etiqueta macrogenérica que contiene ciertos subgéneros, como el Big Room House, el Electro House o el Dubstep. Es como música *dance* donde se pueden destacar elementos comunes de estos subgéneros, donde el EDM tiene sus más identificativos rasgos genéricos. Hay que destacar la importancia de Swedish House Mafia y su *hit One*, que estableció las bases del sonido prototipo EDM (Mosquera, 2004). El tema fue número uno en el *Top 10* de Beatport y se popularizó en todas las fiestas del momento, provocando el auge de un género con unas características que imitarían el sonido y las particularidades de *One*.

El primer aspecto en el que cabe incidir para clasificar el EDM como música *dance* es que ha adoptado una estructura rítmica donde impera la textura, aunque ha añadido,

influenciado por la música Pop, una estructura tradicional en la que la melodía, muy reforzada mediante el estribillo, es la protagonista. Aunque se puede considerar una música en la que el ritmo y la textura vertebran la pieza, la esencia EDM es melódica. Además, los *tracks* tienen unos patrones rítmicos muy claramente identificables que sincopan las canciones en *beats* y se estructuran en “*Intro, break, drop* y base de *beat*” (Anguas, 2014).

**Figura 9.** Ejemplo de estructura de un *track EDM* (Avicii – ID)



Fuente: Elaboración propia mediante *Traktor*.

La Figura 9 ejemplifica la estructura de un *track EDM*<sup>39</sup>. Conviene matizar que se trata de una pieza *Radio Edit*, por lo que contiene una introducción y un cierre. Se pueden apreciar las frecuencias bajas en azul oscuro y las agudas en azul claro y como el *drop* prosigue al *break* para acentuar el énfasis emocional del *track*. Reynolds (2013: 681) apunta que “los *beats* y los *riffs* están completamente regados de sonidos digitales, un resplandor plano sin profundidad, pero que deslumbra [...] y unas frecuencias ultra bajas” para dejar constancia de unas particularidades propias del *track EDM*. Por otro lado, los BPM's son otro elemento distintivo del EDM que permite categorizarlo como propio pues “un tema EDM se mueve entre los 127 y los 129 BPM's” (Mosquera, 2014).

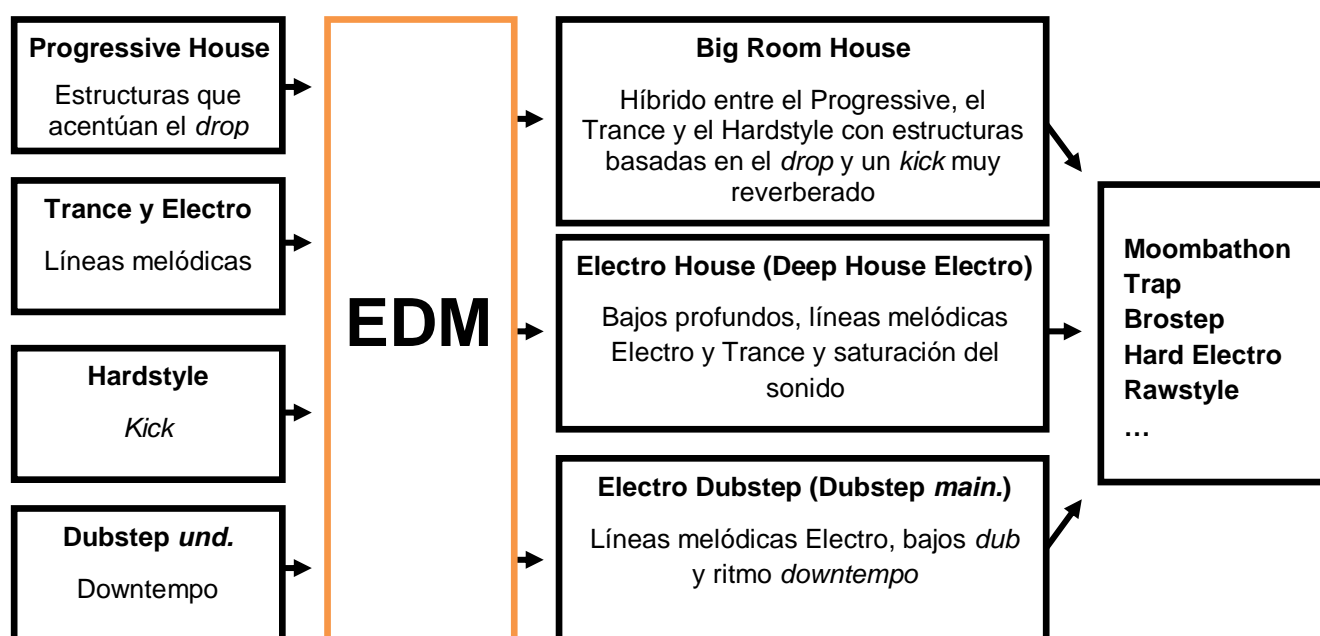
El EDM supone una clara ruptura con el *dance* más purista, pues el sonido no es el único protagonista. La voz tiene mayor protagonismo que en otros géneros *dance* ya que, además de sentirse, también se interpreta. De allí que todas las canciones EDM se construyan a partir de un *drop* con estribillo y una melodía fácilmente memorizable y reconocible donde el mensaje es importante. Mensaje que, valores a parte, protagoniza y da sentido a las canciones. Este es uno de los aspectos importantes del EDM, ya que la voz no tiene una única función melódica, como en el *dance* tradicional, sino que adquiere una función semántica. Se basa en canciones que parten de colaboraciones entre ídolos Pop o Hip Hop, más que en *tracks* con *vocals* de cantantes desconocidos. Por el mismo motivo, y suponiendo una clara ruptura con la

<sup>39</sup> **NOTA:** La Figura 9 ejemplifica visualmente un *track EDM* como una muestra de su estructura sin la voluntad de concluir la estructura EDM.

idea inicial de los *faceless techno bollocks*<sup>40</sup> se ha ensalzado la figura del DJ y la del cantante como protagonistas del set. Artistas como las productoras Nervo, que cantan mientras pinchan, Calvin Harris, conocido por producir íntegramente sus *tracks* –es decir, canta en sus propias canciones- o Dimitri Vegas & Like Mike, los hermanos conocidos por las mezclas de uno y a voz del otro, son ejemplos de este privilegio de la voz y el artista por encima del sonido.

A modo de resumen, Jakob (2013:s.d.) define el EDM como un género propio “caracterizado por melodías simples y pegadizas, una voz predominante de letras fáciles, un *drop* largo con muchos bajos, unas notas melódicas sintetizadas muy arenosas y un ruido blanco”. Tomando constancia de las ambigüedades acerca del género y su dificultad de etiquetaje, se ha optado por hacer un cuadro resumen y destacar las influencias del EDM, así como los subgéneros en los que ha desembocado.

**Figura 10.** Origen de las características, subgéneros e híbridos del EDM



Fuente: Elaboración propia a partir de Downar (2011), Reynolds (2013) y Mosquera (2014).

<sup>40</sup> El término <<faceless techno bollocks">> se popularizó en Londres a finales de los años 80 con las camisetas que abogaban mensajes de estos "Cabrones sin cara del Techno" y que ensalzaban su carácter anónimo e impersonal. (Reynolds, 2002).



## 2.3. La importancia del *show* EDM

Un elemento fundamental para entender el EDM como un género propio –y que rompe también con la idea del *dance* tradicional de un set oscuro y sin mayor protagonismo que la música- es la importancia del *show* EDM, el cual “requiere un despliegue de efectos, luz, color, confeti y fuegos artificiales. Y cuanto mayor sea el escenario, mejor” (Mosquera, 2014). Esto casa mucho con la cultura estadounidense del *show business*, en el que el *show* tiene que ser cuanto más espectacular, mejor. Así, en el EDM, “el escenario y el valor de la *performance* le ganan terreno al sonido como protagonista” (Reynolds, 2013: 687). Probablemente el elemento que sentaría las bases en Estados Unidos para comprender esta nueva tipología de *performance* fue Daft Punk (Meuse, 2012: s.d.). En 2006, la banda francesa realizaba el *tour Alive* que los llevó a pinchar en el festival Coachella. De la mano de las empresas de producción de eventos V Squared Labs y Bionic League, diseñaron un *show* en vivo con una colosal pirámide de luces y pantallas LED. Esto impresionó a todo el mundo y cambió el transcurso del EDM en Estados Unidos. Incluso artistas como Afrojack o Skrillex han reconocido la influencia de ese espectáculo como aquello que cambió sus vidas (Dombal, 2012), Hoy en día, el *show* EDM es una narración, cuenta una historia más allá del propio lenguaje musical (Reynolds, 2013). Un claro ejemplo es el productor y DJ Steve Aoki, las fiestas del cual son famosas por sus espectáculos, que han girado la manera de entender las actuaciones en vivo del DJ. Lanzando pasteles al público, abriendo botellas de champán, cañones de CO2, confeti... todo ello reforzado con grandes pantallas LED y focos de todo tipo. “El público ya no se impresiona con una bola de espejos y cuatro láseres” (Castillo et. al. 2014: s.d.), es más, “van a ver el *show* en vivo esperando que el DJ les sorprenda, el Dj es un *showman*” (Anguas, 2014). Así como tradicionalmente la habilidad del DJ había sido la de seleccionar los mejores temas para ofrecer al público en base a sus demandas y mezclándolos en directo, hoy el espectáculo EDM está ensayado. Todos los elementos de la *performance* deben ir perfectamente sincronizados, en un auténtico “espectáculo del entretenimiento tirano e inflexivo” Reynolds (2013: 695). Este *preset* ha desencadenado una serie de críticas en torno a los DJ’s EDM y que, junto con las tecnologías *sync*, ha conducido a su clasificación como *press button DJ's* (Mosquera, 2014), generando intensos debates entre el romanticismo del DJ del vinilo y la aguja y estas nuevas maneras de mezclar música.

Por otro lado destacan también las *Live cams*, a raíz del festival Tomorrowland de 2012. Mediante una cámara situada en una posición privilegiada del festival belga, cualquier espectador podía asistir en directo al *show*. “Es una ruptura total con la idea del contexto de la actuación en vivo, cualquiera desde su casa puede ver en directo la fiesta” (Mosquera, 2014). Esta idea refuerza el concepto que “en la cultura EDM se da

mucha importancia a la imagen y se aleja del protagonismo que el sonido tenía en la cultura *dance* tradicional” (Reynolds, 2013: 687).

### 3. LA CULTURA EDM

El EDM contiene rasgos únicos como estilo musical que proponen una manera de entender el sonido y que son inseparables del conjunto de la propuesta cultural (Martínez, 2014). Así, supone la popularización de unos comportamientos en torno a unas determinadas formas de música *dance* diferenciados de otras escenas. En este aspecto, se puede localizar específicamente la escena EDM en Estados Unidos. Si bien es cierto que Holanda debería ser considerado uno de los grandes impulsores de esta música -con sellos como Spinnin’ Records y artistas como Tiësto, Hardwell o Afrojack entre otros- lo cierto es que el mayor volumen de negocio actual está en el mercado estadounidense (Watson, 2012), obviando claro está Internet. En este aspecto Jakob (2013) destaca que en Tomorrowland, la mayoría de asistentes son estadounidenses. Añade, además, la hipótesis de que en Europa la cultura *dance* está fuertemente enraizada y existen otros festivales y escenas de mayor importancia como Awakenings, el gran festival del Techno, o las distintas ediciones de Creamfields -obviando el paraíso pitiuso-. “Es en Estados Unidos donde el EDM ha adquirido su mayor fuerza y su desarrollo cultural y económico” (Reynolds, 2013: 680). Así, la cultura estadounidense influencia fuertemente la cultura EDM.

Habría que empezar destacando que esta cultura híper energética se autodefine como Rage. Esta rabia o furor –como se entienda- tiene una fuerte relación con las propias características musicales: Bajos poderosos, melodías pegadizas con mensajes eufóricos y, sobretudo, un tratamiento del sonido híper vitaminado (Reynolds, 2013). En este aspecto, la cultura EDM tiene un elemento de euforia que bebe directamente de la cultura P.L.U.R. No obstante, aunque es cierto que la iconografía EDM incluye logotipos P.L.U.R., esencialmente ha perdido su originalidad. Se ha convertido en una marca de consumo más que se vende en forma *merchandising*.

Habría que destacar también la moda –el aspecto visual- que se relaciona con esta música. “En el EDM el *look rave* se ha convertido en algo hábil, y sobre todo muy sexual, entre Venice Beach, Cirque du Soleil y la Fiesta del Orgullo Gay” (Reynolds, 2013: 692). Son las conocidas como *EDM Girls*, chicas que acostumbran a asistir a las fiestas vestidas con tutús, botas peludas gigantes, collares y pulseras coloridas, elementos luminosos e incluso alas de hada en la espalda. Muchas incluso llevan el pecho descubierto con elementos decorativos que tapan sus pezones únicamente. Aunque en la cultura *dance* siempre ha habido un componente carnavalesco, como las

fiestas Circus Warp en el Reino Unido a inicios de los noventa o las bailarinas de los clubes vestidas con estrafalarios atuendos (Reynolds, 2013), el componente sexual que se había transmitido desde la organización de las fiestas llega en el EDM hasta el público. “Ves a esas chicas y te sorprendes cuando descubres que son parte del público y no bailarinas de la *performance*” (Anguas, 2014). En este aspecto, la sexualidad es un elemento muy marcado del EDM –en general el *dance* es eminentemente sexual (Gilbert y Pearson, 2003)-. No obstante esa sexualidad aflora más que nunca en el EDM, con canciones que apelan directamente a esto: “*You are from the seventies, but I’m a nineties bitch. I don’t care, I love it*”, reza uno de los himnos del EDM, de las productoras Icona Pop. Blánquez (2012: s.d.) no duda en clasificarla como una cultura musical “obscena y decadente”.

Por otro lado, el EDM se basa en el estrellato y la fama. Para Berdellans (2012: s.d.), “esos días del DJ sin nombre y sin cara [...] han terminado. El EDM es fama, estrellato y reconocimiento”. En este aspecto, los DJ’s se muestran en actitudes de superioridad. Viajan en jets privados y limusinas, se rodean de mujeres guapas –y de busto excesivo-, duermen en los mejores hoteles y beben el mejor champán. Richie Hawtin, gran artista de la historia de la música *dance*, explicaba en una entrevista que

“creo que la música en Estados Unidos, y esto emana de todo el mundo, todos quieren ser superestrellas, diferenciarse del resto, estar en un pedestal [...] Es un poco decepcionante lo que ha sucedido en Estados Unidos, con los DJ’s queriendo ser estrellas del Rock. Es como la mentalidad del Hip Hop, ya sabes, esas personas inalcanzables...” (Morse, 2013: s.d.).

Hay un elemento destacado del EDM importante para comprender la escena, su auge y su propia razón de ser: “El EDM es eminentemente *mainstream*” (Mosquera, 2014). Esto contradice a la lógica de la música electrónica de baile –y extrapolable a toda la música- en la que un género nace en el *underground* para, mediante el paso del tiempo y su popularización, ascender al *mainstream* (García, 2008). De este modo, se pueden comprender mejor los rasgos del EDM como un género: Similar, sin riesgos sonoros, de melodías simples y pegadizas, con el protagonismo de la voz, pensado para el contexto de un *show* espectacular... todas estas características responden a las definiciones del *mainstream*: Música pensada para generar capital económico (Bordieu, 1988), ser producida rápidamente para ser lanzada al mercado rápidamente. Es una música puramente comercial y, por ende, una cultura eminentemente comercial basada en la comercialización de todo lo que rodea la música EDM.

Defiende Reynolds (2013: 685) que “el EDM supone la transición definitiva entre la cultura analógica y la cultura digital de la cultura *dance*”. No solo por los avances tecnológicos que han condicionado poderosamente el sonido y la manera de producirlo y mezclarlo, sino por la completa integración de la cultura *dance* en Internet.

El aumento progresivo en los anchos de banda y la compresión MP3 han propiciado el auge de Blogs especializados, redes sociales, *podcasts*, Youtube, Soundcloud.... Esto ha supuesto un hecho paradójico en cuanto a la idea del estrellato anteriormente explicado: El DJ es más cercano que nunca al público gracias al uso que se hace de las redes sociales.

El *track* “*Is the way we see the world*” de Afrojack, Dimitri Vegas & Like Mike y Nervo, es un claro ejemplo del sentimiento unitario del EDM que refleja esta particular manera de entender el mundo y la vida. Una muestra de que el EDM supone una nueva forma de cultura *dance* que rompe con las formas previas, la cultura de club o la cultura *rave*, en lo que supone una escena por sí misma con sus particularidades culturales y musicales.

El nacimiento de una cultura, así como de los géneros musicales y su categorización, coincide con el desarrollo de un tejido empresarial que configura las pautas de producción y consumo (Negus, 2005). No es desafortunado, pues, destacar a la industria EDM, ya que tiene una actividad comercial propia y diferenciada.

## 4. LA INDUSTRIA EDM

En 2012 se creó la *Association for Electronic Music*, el primer *lobby* musical estadounidense en más de cincuenta años -el último fue formado en 1958 para la música Country- formado por personajes importantes de la industria musical como James Barton, de Live Nation, Carlos Correal, director de Insomniac, Jason Ellis, director de Virgin o Patrick Moxey, presidente de Sony Music, entre otros. Lo cierto es que las Industrias del Entretenimiento<sup>41</sup> en Estados Unidos han rentabilizado muy bien la música popular desde los años 50, pero hasta inicios de 2010 –y a excepción del *boom* Disco- no se habían fijado en el *dance* (Matos, 2012). La mejor explicación para comprender esto probablemente sea destacar que el negocio del EDM en Estados Unidos, como estima Watson (2013), se cifra en más de 4.500 millones de dólares. Los principales factores para tal estimación son el aumento de ventas de contenidos EDM, el aumento del uso de Internet como nuevo modelo de negocio y como herramienta de promoción y el aumento de los festivales EDM.

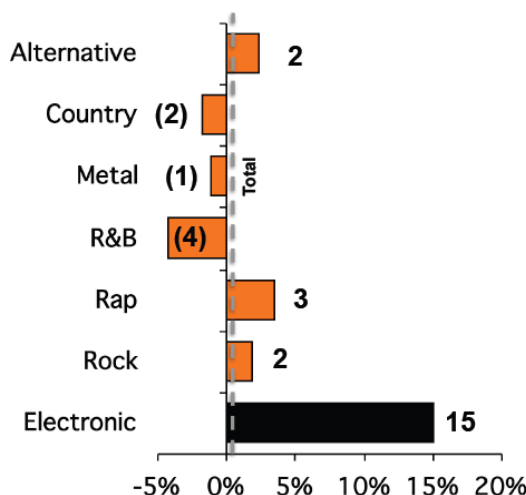
---

<sup>41</sup> En Estados Unidos se conocen las Industrias Culturales con afán lucrativo como las Industrias del Entretenimiento, entre las que se encuentra el sector audiovisual-radio, cine y tele, entre otros- y las dedicadas al ocio -música o parques temáticos, por ejemplo- (Bustamante, 2003).

#### 4.1. El crecimiento de ventas de EDM: Las discográficas sacan provecho

Debido a la popularización del EDM, se ha producido un acercamiento de las grandes *majors* hacia la música electrónica de baile, y esto es fruto directamente del aumento de ventas de discos (Matos, 2012).

**Figura 11.** Ventas totales de álbumes en Estados Unidos por género. Porcentaje de crecimiento anual en 2012



Fuente: IMS Business Report 2012.

A raíz del éxito comercial del EDM, las *majors* han comenzado a comprar sellos independientes que se han hecho muy importantes (Mason, 2012), en una estrategia de fortalecimiento empresarial, y han reorientado algunos sellos que ya poseían hacia la música electrónica de baile. Se han recopilado en un cuadro los principales sellos en propiedad de las *majors* y sus principales artistas.

**Figura 12.** Discográficas, sellos EDM comprados y principales artistas en cartera

Compañía discográfica	Sello	Artistas
Universal Music Group	Astralwerks	David Guetta, Swedish House Mafia, Eric Pryds, Nervo
	Interscope	Nero, Zedd, Sebastian Ingrosso
	Casablanca	Tiësto, Alesso, Chase & Status
	Spinin	Martin Garrix, Dimitri Vegas & Like Mike, Afrojack, Hardwell
Warner Music Group	Atlantic	Skrillex, Martin Solveig, Flux Paviion
Sony Music Entertainment	Ultra	Calvin Harris, Deadmau5, Steve Aoki, Benny Benassi

Fuente: Elaboración propia a partir de Matos (2012,) entrevistas a Mosquera y Anguas (2014) y Wikipedia.

El hecho importante es que, tras años de disputas corporativas por los derechos de los artistas, el EDM está volviendo la industria *dance* a la fuerte concentración de las *big three*, dejando atrás la atomizada estructura de las discográficas *dance*.

En este aspecto, estos sellos han contribuido al *boom* del nuevo sonido en Estados Unidos, aunque es cierto que su abuso ha causado una saturación de sonidos (Mosquera, 2014). Éste es un aspecto relevante de la industria EDM actual que, tal y como explica Roberts (2014) ha vuelto hacia el modelo Pop, es decir, no se basa en la comercialización de álbumes, sino en la comercialización de *hits*. Comenta Glenn Mendlinger, vicepresidente de Astralwerks, que "vamos a centrar el nombre o el lema de la canción en la comercialización, de modo que las explotaciones estarán más focalizadas, mientras que en el pasado eran campañas de álbumes o títulos" (Matos, 2012: s.d.). Esto conlleva una mayor explotación focalizada en el propio nombre del DJ. Hoy en día, y gracias de nuevo a Internet, se puede lanzar un solo tema y ganar mucho dinero. Esto ha propiciado que muchos artistas en el EDM no hayan sacado álbumes. Por ejemplo Skrillex, tras cuatro años en la cima del EDM, sacó el pasado Marzo de 2014 su primer álbum. Esto contribuye a imponer una lógica mercantil de la "producción masiva de piezas realmente semejantes que saturan el propio género" (Anguas, 2014). Además, ha contribuido también a ensalzar la figura del DJ como una marca de consumo. Por otro lado, ha dado lugar a los sellos independientes, propiedad de los propios DJ's, que sirven para que desarrollen lenguajes menos comerciales. Destacan, entre muchos otros, el sello Owsla de Skrillex, el sello Dim Mak de Steve Aoki o el sello Armada de Armin van Buuren, que sirven también para promocionar a nuevos talentos.

#### **4.2. Internet: Nuevas plataformas como el principal modelo de negocio**

Internet ha jugado un papel muy importante en la difusión del EDM. Esta importancia coincide con la Generación Y y la Generación Z -los nativos digitales-, que han incorporado la tecnología a su cotidianidad (Horovitz, 2012). Smartphones, Redes Sociales o videojuegos en línea dictaminan las nuevas formas de comunicación masiva que coincide plenamente con el salto definitivo del *dance* a la digitalización

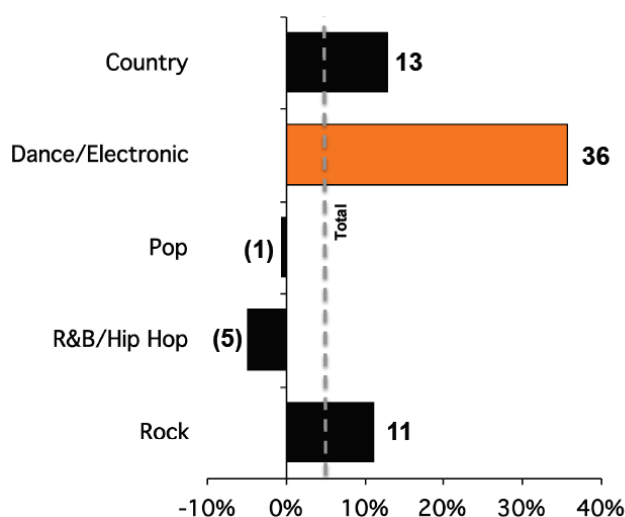
Los portales de *streaming*, como herramienta de promoción, permitieron por ejemplo a Calvin Harris alcanzar los 1.000 millones de visitas en 2013 entre las distintas plataformas de Internet, destacando Youtube con 400 millones de visitas (Watson, 2013). Ese mismo año el productor escocés llegó a los 46 millones de dólares de beneficios por su actividad artística (O'Malley, 2013).

Entre las nuevas plataformas de Internet relacionadas con el EDM, destacan fundamentalmente los portales de descarga, los portales *streaming* y las redes sociales.

### a) Los portales de descarga

El *downloading* fue, junto con la publicidad, el primer modelo de negocio de Internet (Buquet, 2003). Se basa en la técnica *downloading*, que consiste en la transferencia de archivos entre ordenadores conectados a la red. Solo tras la transferencia del archivo puede ser consumido o manipulado por el usuario, que posee todos los derechos de la pieza tras pagar por ella, lo cual resulta una herramienta de las discográficas *majors* en la lucha contra la piratería. El EDM como música enmarcada en una cultura digital, es el género musical que más ha crecido, junto al Hip Hop, en cuanto a ventas digitales en Estados Unidos.

**Figura 13.** Ventas digitales en Estados Unidos por género. Porcentaje de crecimiento anual entre 2011 y 2012



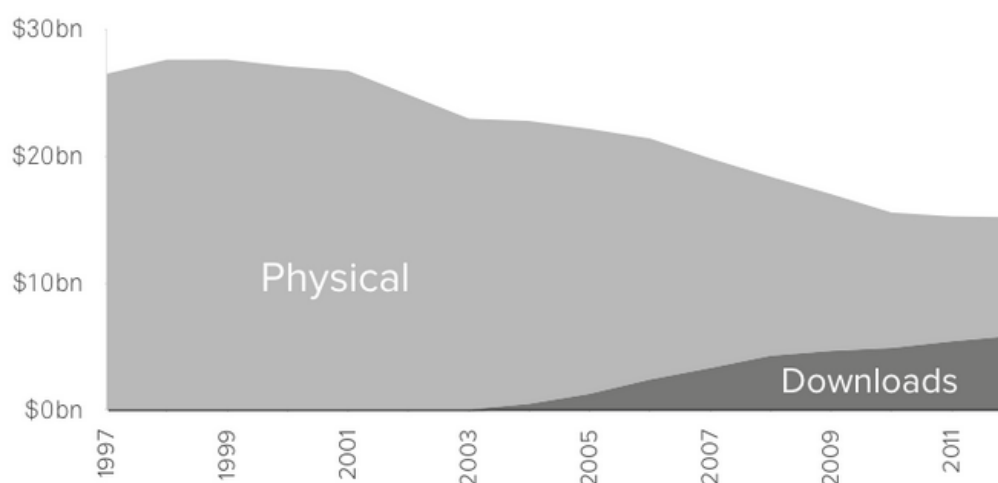
Fuente: IMS Business Report 2013.

El EDM es uno de los géneros que más está contribuyendo al crecimiento de ventas digitales en Internet, y es que en 2012 las ventas de *tracks* digitales suponían el 80% del volumen total del negocio discográfico del *dance* (Watson, 2013). Destaca iTunes, de Apple, en el desarrollo pionero de la tecnología y del modelo de negocio basado en la descarga de música. No obstante el portal líder en cuanto a descargas de música electrónica de baile se refiere es Beatport, ya que “cada Lunes salen trescientos temas nuevos a la venta en Beatport” (Anguas, 2014).

Beatport fue fundado en 2004 en Denver y, con el tiempo, ha llegado a tener más de 40 millones de suscriptores. Está valorado, al menos por SFX Entertainment al comprarlo en 2013, en 50 millones de dólares (Sisario, 2013a). Aunque la compañía

es reticente a ofrecer sus cifras, Richardson (2013) revela algunos datos interesantes. Como que, de media, un usuario gasta 17 dólares en descargas que, con los 5 millones de visitas mensuales, estiman unos ingresos al mes de 78 millones de dólares. De estos ingresos, el portal paga el 70% a distribuidoras, sellos y artistas, lo cual concluye en unos beneficios anuales de entre 173 y 240 millones de dólares (Richardson, 2013). Es decir, el portal paga a la industria discográfica entre 560 y 650 millones de dólares al año.

**Figura 14.** Comparativa de ventas en soporte físico y en soporte digital a nivel mundial



Fuente: Spotify for Artists.

No obstante, las ventas digitales no superan todavía -en cifras absolutas e incluyendo todas las variedades genéricas de la música- a las ventas en soporte físico. Y es que, como fundamentan Prado (2011) y Ortega (2011), la técnica *downloading* se ve superada por el *streaming* como la técnica mayoritaria de consumo audiovisual en la red, principalmente por la cultura de la gratuidad que Internet proporciona (IFPI, 2014).

## b) Los portales *streaming*

Los portales *streaming* se fundamentan en la “transmisión de datos como un flujo continuo del servidor al terminal del usuario y que se visionan antes de que hayan sido transferidos –descargados- (Guallarte et. al. citados en Monleón, 2011: 576). Destacan los portales Youtube, Myspace, Lastfm, Deezer y Spotify, que han aumentado en 2014 un 51.4% sus ingresos por suscripciones, con 28 millones de usuarios consumiendo estos servicios (IFPI, 2014).

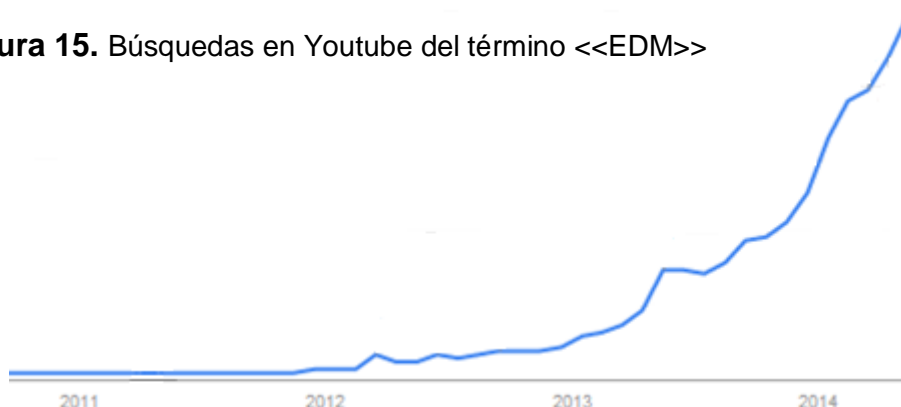
En pocos años YouTube se ha convertido en una herramienta de distribución de contenidos, un actor de la industria audiovisual. Fue pionero en la aplicación de nuevos modelos de negocio -las suscripciones, los distintos formatos de publicidad o los pagos por visita, fundamentalmente- (Pérez, 2011) y ha resultado una gran



herramienta de promoción para los DJ's, para las discográficas, para los promotores y para las productoras.

Destaca el canal VEVO, una filial de YouTube que resultó de la firma de acuerdos del portal de vídeo de Google con las *majors*, para solucionar la problemática de los derechos de autoría que surgieron. El canal destaca por sus videoclips, ya que al menos 25 de los 100 vídeos más vistos pertenecen a este tipo de formato promocional musical (Pérez, 2011).

**Figura 15.** Búsquedas en Youtube del término <<EDM>>



Fuente: Google Trends 2014.

La Figura 15 demuestra la idea del EDM como un fenómeno muy reciente, pero también establece su relación con Youtube, una herramienta de los usuarios para la búsqueda de contenidos EDM. Tomando nota de esta tendencia, el portal lanzó en 2013 el canal EDMonVEVO, un canal temático dedicado exclusivamente al EDM. Un año después cuenta con 57.000 suscriptores.

Pero Youtube y su relación con la *Electronic Dance Music* va más allá de los videoclips o las listas de reproducción. Pueden encontrarse canales de los propios DJ's, canales de usuarios que suben sesiones o canciones, canales de los sellos o incluso canales de los festivales. Todo ello representa una fuerte herramienta de promoción que también genera ingresos por publicidad. Por poner un ejemplo de la importancia de Youtube en el EDM: El videoclip de Avicii de su *track Levels* alcanzó en 2012 los 100 millones de visitas (Watson, 2012).

Aunque Youtube se puede considerar la gran plataforma de *streaming*, su herramienta fundamental es el vídeo. Existen portales de *streaming* con particularidades semejantes pero especialmente dedicados a la música (Mata, 2008). Destaca Myspace, pionera en ser una plataforma de servicio *streaming* musical que incluía elementos de red social como herramienta de promoción (Mata, 2008); Lastfm, que sería una evolución de Myspace ya que incorporaba usuarios no exclusivamente artistas; Spotify, "el arquetipo de lo que será el consumo mayoritario

de música en el futuro más próximo donde quizá, la descarga de archivos [...] ya no tendrá cabida y donde primará la convergencia de servicios en un único dispositivo” (Monleón, 2011: 591); Soundcloud, un portal que contiene distintos elementos de los otros portales; y Deezer, el portal que ha crecido a partir de su aplicación para telefonía móvil.

No obstante, aunque todos estos portales de *streaming* pueden ser, y deben ser, considerados como elementos que han ayudado a la difusión del EDM, son plataformas dedicadas a toda la música. En el caso concreto del EDM, destacan los portales de *streaming* Digitally Imported y 8Tracks. No obstante, funcionan como radios *online* en las que el usuario conecta con el canal que desea escuchar, sin poder reproducir libremente los *tracks* o crear listas de reproducción como en los portales anteriormente mencionados.

### c) Las redes sociales

Las redes sociales se han convertido en una parte esencial del esfuerzo de *marketing*. El sello Armada Music, por ejemplo, emplea un amplio equipo de expertos en medios sociales; algunos de ellos pasan parte del día dedicándose exclusivamente a Twitter (IFPI, 2013). Esto ha instalado una fuerte sensación de comunidad con el artista que ha propiciado el aumento de fans y del seguimiento del EDM.

**Figura 16.** *Ranking* de los 10 DJ's más populares en las redes sociales -según el número de seguidores totales a 14/05/14 en Facebook, Youtube, Twitter, Myspace, Soundcloud y Lastfm- y su posición en el *ranking Top 100 DJMag* 2013 .

Nº	DJ	Nº seguidores totales	Posición <i>Top 100</i> de DJMag
1	David Guetta	75.876.641	5
2	Skrillex	29.942.538	11
3	Tiësto	24.576.011	4
4	Avicii	23.513.905	3
5	Daft Punk	19,036,080	22
6	Calvin Harris	18.604.198	15
7	Deadmau5	14.522.387	12
8	Armin van Buuren	11.498.721	2
9	Steve Aoki	11.472.264	8
10	Hardwell	9.725.101	1

Fuente: Elaboración propia mediante Topeejays.com y DJMag.com

La la Figura 16 pone de evidencia las grandes cifras de seguidores que tienen estos artistas en Internet, como una muestra del fenómeno fan EDM. En la comparación con el *ranking* de DJMag, se puede constatar primeramente la relación entre el número de fans y la posición en el *ranking* lo cual revela el nexo entre Internet y las redes sociales en la cultura EDM. Por otro lado, plantearía el debate de un *ranking* fundamentado en la votación popular como herramienta de valoración cultural y si es o no una herramienta suficientemente útil como para dictaminar el valor capital de los artistas. Pero no solo los DJ's tienen un fuerte seguimiento en las redes sociales. Como fundamenta Watson (2013), también se ha dado un repentino crecimiento del seguimiento de los macro festivales en las redes sociales.

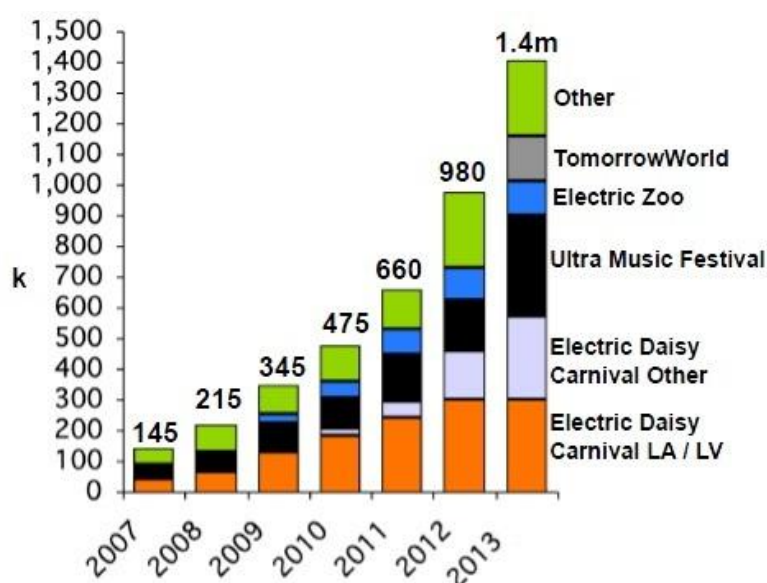
**Figura 17.** *Ranking* de los 5 festivales con mayor seguimiento en Facebook a 16/05/14

Nº	Festival	Seguidores en Facebook
1	Tomorrowland	5.462.815
2	TomorrowWorld	3.651.672
3	Ultra Music Festival	2.107.275
4	Electric Daisy Carnival	1.033.275
5	Creamfields	540.071

Fuente: Elaboración propia mediante Facebook.com

Este auge del seguimiento *online* coincide con los *after movies* y las fuertes campañas de promoción en la red que hacen las compañías detrás de estos eventos. No obstante, lo que más ha aumentado, y probablemente sea la mejor explicación para entender el EDM como un fenómeno cultural, es la asistencia a estos eventos y que configura una nueva forma de cultura *rave mainstream*.

**Figura 18.** Crecimiento del número de asistentes a festivales EDM (2007- 2013)



Fuente: IMS Business Report 2013.

### 4.3. El auge de las fiestas EDM. Las todopoderosas promotoras de eventos

#### a) Los macro festivales

En la Figura 18 destaca el crecimiento de público a festivales EDM como un indicador de su *boom*, reflejado en el aumento de 140.000 asistentes en 2007 a 1.400.000 en 2013. Por otro lado es relevante destacar que Estados Unidos “se jacta de tener algunos de los mayores festivales *dance* del mundo, entre los que destacan Ultra Music Festival de Miami con 330.000 asistentes o Electric Daisy Carnival de Las Vegas, con 320.000” (Watson, 2013: 16) –matizando que ambos festivales se alargan ya durante dos fines de semana-.

Lo más destacable de la organización de eventos EDM, es el oligopolio que están manteniendo SFX Entertainment y Live Nation, que han apostado fuertemente por adquisiciones de festivales puramente EDM tras los que se está generando el mayor beneficio de esta industria (Watson, 2013).

En la década de los noventa, Robert F.X. Sillerman fundó SFX Entertainment, cuyo modelo de negocio, se basó en la adquisición de las principales promotoras de eventos regionales y su consolidación en una sola entidad nacional. En 2000, Sillerman vendió SFX a la compañía de radiodifusión Clear Channel Communications por 4.400 millones de dólares. No obstante, Clear Channel Entertainment se separó en 2005 para formar Live Nation y se fusionó con Ticketmaster en el 2009 para formar Live Nation Entertainment (Karp, 2014). Live Nation Entertainment ha sido pionera en la organización de eventos de todo tipo y para todos los artistas imaginables. Su servicio Ticketmaster ha operado como el principal vendedor de entradas para asistencias a eventos musicales desde 2010, produciendo hasta 22.000 eventos en 2012 y vendiendo 75 millones de entradas solo en Estados Unidos (Bloomberg, 2013). Tras el *boom* del EDM, en 2012 compró la compañía Cream, con los festivales Creamfields como principal evento, por 40 millones de dólares (Watson, 2013) y Hard Events por 2 millones de dólares. Por si todo esto fuera poco, en 2013 compró Insomniac Events, fundada por Pasquale Rotella y promotora de eventos de entre los cuales destaca Electric Daisy Carnival, por 50 millones de dólares. Live Nation Entertainment ha extendido Electric Daisy Carnival más allá de Los Ángeles, con ediciones en Nueva York, Chicago, Dallas, Orlando, Londres, México D.F. y San Juan. Por otro lado SFX Entertainment mantiene una pugna con Live Nation Entertainment en cuanto a la organización de macro festivales. SFX entró en el EDM tras la compra, en 2013, de la promotora de eventos holandesa ID&T por 102 millones de dólares (Sisario, 2013b) como una estrategia de la compañía estadounidense de entrar en el

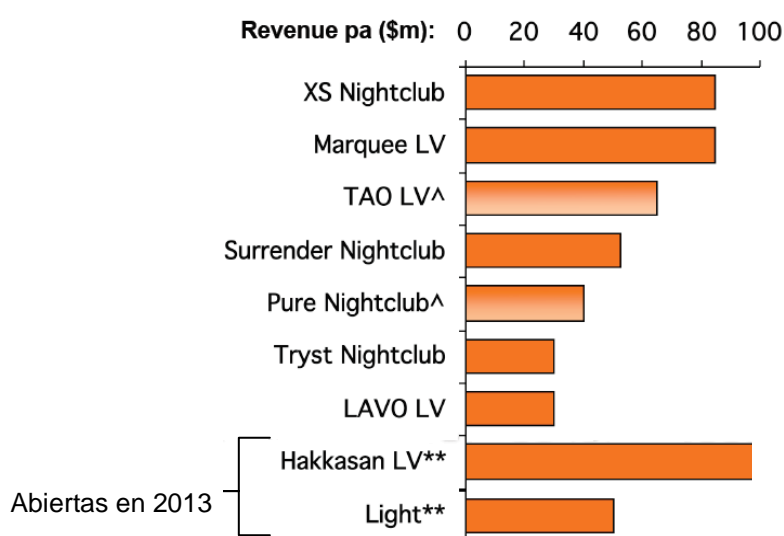
mercado Europeo. Esto proporcionaba a SFX festivales de la talla de Tomorrowland, TomorrowWorld, Sensation o Q-Dance, que han contribuido a la internacionalización del EDM, principalmente Tomorrowland. Esto forma parte del plan que tiene Sillerman para crear un imperio EDM, que le llevó también a comprar Beatport (Sisario, 2013a). Finalmente habría que destacar que, igual que Sony había decidido la compra del sello *indie* Ultra Music, también estaba adquiriendo los derechos del Ultra Music Festival, el otro gran macro festival de la escena estadounidense- como un primer acercamiento a la producción de eventos EDM por parte de la *major* que quiere competir con las gigantes promotoras estadounidenses.

Así, los macro festivales han supuesto un fenómeno masivo de asistencia progresivamente creciente y que generó, según Watson (2013), 2.500 millones de dólares.

## b) Las macro discotecas

En Estados Unidos, y concretamente en Las Vegas, llama la atención la apertura de nuevas macro salas con programaciones basadas en EDM, aunque su intención de reemplazar Ibiza, para Blázquez (2013), nunca sucederá. La esencia paradisíaca de la isla pitiusa nunca podría ser remplazada por el Disneyland de los adultos. No obstante, es interesante observar que el negocio de los clubes se ha instaurado fuertemente en Estados Unidos.

**Figura 19.** Beneficios de las discotecas de Las Vegas entre 2012 y 2013



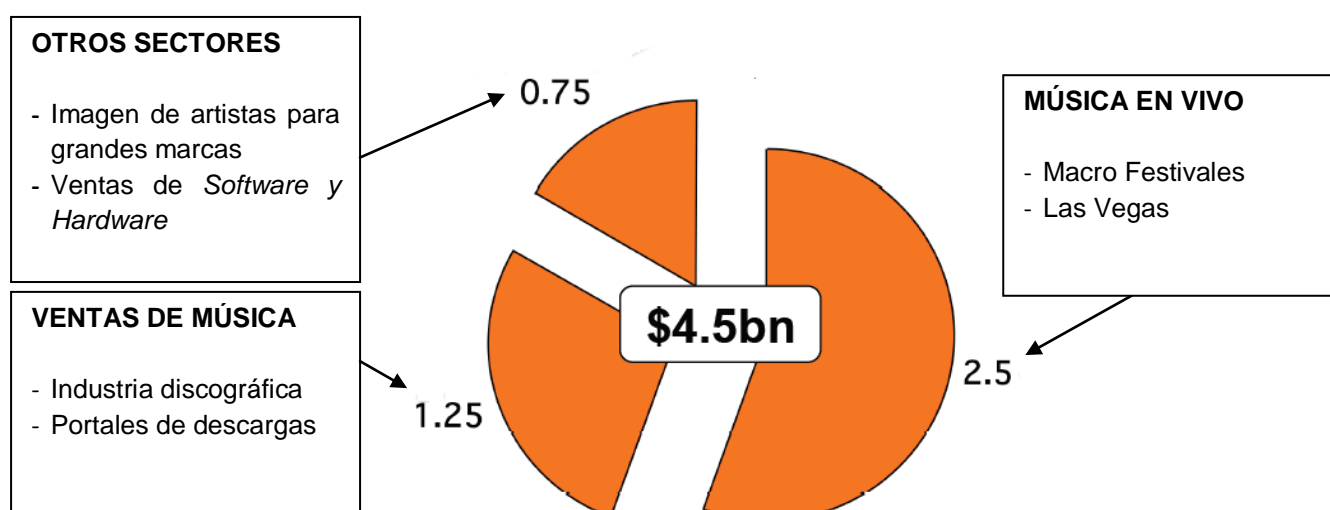
Fuente: IMS Business Report 2013.

Watson (2013) destaca que los clubs en las Vegas han experimentado un fuerte crecimiento en cuanto a ingresos, alcanzando en 2013 los 615 millones de dólares de beneficios. Por otro lado destaca Hakkasan, club abierto en 2013 con el mayor

crecimiento en cuanto a beneficios. “Cada día de la semana se pueden encontrar sesiones de artistas de talla mundial, por lo que Las Vegas se ha convertido en el centro neurálgico del EDM en el mundo” (Mac, 2013: s.d.). La cultura de club en Estados Unidos se había localizado, según las escenas históricas, en Nueva York, Chicago, Detroit y, en el *boom* de la Electrónica en los años noventa, en Miami y Los Ángeles (Reynolds, 2013). En la nueva cultura de club Estadounidense, EDM significa Las Vegas.

Para finalizar, sería importante recordar los 4.500 millones de dólares de beneficios en 2013 en la industria EDM, según Watson (2013).

**Figura 20.** Distribución de los beneficios de la industria EDM



Fuente: IMS Business Report 2013.

Esta distribución de los beneficios destaca el papel importante de la música en vivo – los eventos EDM- como parte esencial de esta industria, que refuerza la idea de la importancia del show y de la imagen por encima del sonido en la propia cultura. Aunque destaca, por ejemplo, el ascendente número de anuncios publicitados con los principales DJ's como imagen, por ejemplo Avicii como imagen de Ralph Lauren; el protagonismo del EDM en la venta de *tracks* digitales; y el negocio de las nuevas *raves*, que coinciden con una cultura eminentemente festiva de acto social entorno al *dance*.

# CONCLUSIONES

*“Este es el intento de un enamorado de la música dance  
de comprender cómo la música electrónica  
de baile no se ha popularizado masivamente en  
Estados Unidos hasta  
treinta años después del Techno y el House”*

Marc Femenia (2014).

Este estudio se inició con el objetivo básico de averiguar los motivos por los cuales el EDM no se había popularizado con anterioridad en Estados Unidos, así como de fundamentar las causas de su éxito actual. A través de la investigación sobre las fuentes y las entrevistas realizadas, se pueden extraer algunas conclusiones relevantes que ayuden a la comprensión de este fenómeno.

Primeramente, se puede afirmar que los motivos principales del *décalage* de la popularización del *dance* en Estados Unidos, respecto a su éxito previo en Europa, responden a prejuicios homofóbicos y raciales, así como de las políticas en contra de la droga que han marcado fuertemente el *dance*, sobre todo cuando era conocido como Techno o Electrónica. Una de las causas fundamentales para el éxito actual, y que confirma una de las hipótesis iniciales, recae en la propia etiqueta <<EDM>> como una forma de evitar estos prejuicios. Además este estudio ha demostrado también que la etiqueta EDM como un género propio y diferenciado, con rasgos musicales comunes, metodologías productivas estandarizadas y un contexto de actuación en vivo exclusivo, huye de acepciones genéricas y sirve para su rápida identificación, sin considerar diferencias sub genéricas que compliquen su categorización, lo cual resulta efectivo en términos de etiquetaje y comercialización.

Otra de las hipótesis que barajaba este estudio era la predominancia de una industria musical focalizada en el Pop, el Rock y el Hip Hop como otro de los motivos de la demora en el éxito del *dance* en Estados Unidos. Así como se confirma este hecho, si se considera que las *majors* han controlado el 80% de las ventas y, desde la caída del fenómeno Disco, la marginación cultural del *dance* había provocado que solo los sellos *indies* lanzaran *dance* al mercado, también es cierto que es más bien una causa de la discriminación cultural, pero no un motivo desencadenante. En otras palabras, no se marginó culturalmente al *dance* cuando las *majors* dejaron de producirlo, sino que éstas dejaron de invertir en *dance* porque no resultaba rentable a causa de la exclusión cultural, social y política de la música electrónica de baile, lo cual contribuyó al *décalage* respecto a Europa. Igual que las *majors* no provocaron la marginación del *dance* sino que, por motivos puramente económicos, contribuyeron a su marginación, con el *boom* del EDM ha sucedido de forma similar pero inversa. A raíz de su éxito, se ha tejido una industria centrada exclusivamente en la nueva *Electronic Dance Music* que ha ayudado a propulsar un fenómeno cultural nuevo y con unas características propias.

Otra de las hipótesis del éxito del EDM se planteaba la posibilidad del acercamiento del Pop y el Hip Hop al *dance*. Esto no solamente se comprueba a través de analizar la importancia de los principales DJ's y cantantes Hip Hop, sino que también se demuestra porque los nombres propios del Pop se han acercado al *dance*, como otra muestra de la gran aceptación cultural e industrial del EDM. Además, no solo el Pop y



el Hip Hop se han acercado al *dance*, sino que el *dance* se ha acercado al Pop y el Hip Hop, emulando sus fórmulas musicales y comerciales.

Finalmente, la investigación se cuestionaba si la popularización de las drogas entre el público sería otro factor trascendental del éxito del EDM y si, además, podría ser una cuestión generacional. Uno de los factores fundamentales de este fenómeno es que se trata de una cultura eminentemente juvenil por lo que la cuestión generacional queda confirmada: algunos autores hablan de la importancia de estas nuevas generaciones y sus aspectos culturales, como la cultura digital o de Internet, como una de las causas del *boom* del EDM. Además, *Molly*, la etiqueta estadounidense del éxtasis, no tiene una mala connotación entre los adolescentes, por lo que el crecimiento del consumo de esta nueva síntesis del MDMA se hace imprescindible para entender la cultura EDM.

En definitiva, el EDM es un fenómeno masivo alrededor de una nueva etiqueta que engloba nuevas formas de música y que ha desembocado en una nueva cultura musical propia. Con un tejido empresarial que la vertebra como un negocio multimillonario que ha llegado a globalizar el sonido EDM más allá de las fronteras estadounidenses. No obstante es una cultura e industria muy joven cuyo rumbo es difícil de prever.

Este estudio es consciente de que sería necesaria una mayor investigación de aspectos culturales, sociales, musicales o estructurales para proveer un mayor conocimiento acerca de cuáles son las causas fundamentales que expliquen empíricamente el fenómeno EDM. No obstante, concluye que el EDM supone el mayor fenómeno *dance* de la historia de Estados Unidos.

# REFERENCIAS

## ACADÉMICAS

Adorno, T. y Horkheimer, M. (2007). *Dialéctica de la ilustración*. Akal, Madrid.

Anguas, M. (2014). Entrevista personal. Entrevistado por Marc Femenia el 12 de Marzo de 2014.

Attias, B., Gavanas, A. y Rietveld, H. (eds.). (2013). *DJ culture in the mix*. Bloomsbury. Londres

Bellis, M. y Hughes, K. (2003). *Consumo recreativo de drogas y reducción del daño en la vida nocturna global*. Adicciones, Nº 15. Págs. 289-305.

Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

Blánquez, J. (2002a). "Aventuras en el ultramundo. Ambient, IDM y electrónica post-rave (1989-2002)". En: Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

Blánquez, J. (2002b). "Reacción en cadena: Techno y House en la segunda mitad de los noventa (1992-2002)". En: Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

Blánquez, J. (2002c). "Déjame ser tu fantasía: El verano del amor y la explosión de las raves (1986-1992)". En: Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

Bourdieu, P. (1988) *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. Taurus. Madrid.

Brewster, B. y Broughton, F. (2000). *Last night a DJ saved my life*. Headline Book. Nueva York.

Buquet, G. (2003). "Música on line: batallas por los derechos, lucha por el poder". En: Bustamante, E. (coord.). (2003). *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Gedisa. Barcelona.

Bustamante, E. (coord.). (2003). *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. Gedisa. Barcelona.

Byrne, D. (2012). *How music Works*. Mcswenney's. San Francisco.

Camarotti, A. y Kornbilit, A. (2005). *Representaciones sociales y prácticas del consumo de éxtasis*. Convergencia, Nº 38. Págs. 323-333.

Cliff, D. (2006). "hpDJ. An automated DJ with floorshow feedback". En: O'Hara, K. y Brown, B. (eds.). (2006). *Consuming music together: Social and Collaborative aspects of Music Consumption Technologies*. Springer. Amsterdam.

Collin M. (1997). *Altered States. The story of ecstasy culture and acid house*. Serpents Tail. Londres.

Cortès, F. (2014). Entrevista personal. Entrevistado por Marc Femenia el 18 de Marzo de 2014.

Crab, S. (2012). *120 years of electronic music*. Disponible en: <http://www.mathieubosi.com/zikprojects/120YearsOfElectronicMusic.pdf> Última visita el ()

Cunningham, M. (1998). *Good Vibrations. A history of record production*. Sanctuary Music Library. Londres.

Eno, B. (1998). "Prefacio". En: Cunningham, M. (1998). *Good Vibrations. A history of record production*. Sanctuary Music Library. Londres.

Fabbri, F. (1982). *A theory of musical genres: two applications*. Popular Music Perspectives. Págs 52-81. Philip Tagg and D. Horn

Fernández, F. (2013). *Contextualización de las fiestas rave underground: Análisis del consumo de drogas, efectos y riesgos*. Editorial Universidad de Almería. Almería.

Fernández-Quijada, D. (2006). *Discográficas, una industria en transformación*. Treballs de comunicació, Nº 21. Págs. 125-138.

Fouce, H. (2006) *Reseña de Cultura y políticas de la música dance, Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales y Subcultura. El significado del estilo de J. Gilbert, E. Pearson, K. Negus y D. Hebdige*. Revista Transcultural de Música, Nº 10. Pág. 0.

Frith, S. (2001). "Hacia una estética de la música popular". En: Cruces, F. et. al. (2001). (eds). *Las culturas musicales. Lecturas en etnomusicología*. Trotta. Madrid.

García, D. (2008). *El lugar de la autenticidad y o underground en el rock*. Nómadas, Nº29. Págs. 187-199.

Gavanas, A. y Reitsamer, R. (2013). "DJ Technologies, Social Networks and Gendered Trajectories in European Dj Cultures". En: Attias, B., Gavanas, A. y Rietveld, H. (eds.). (2013). *DJ culture in the mix*. Bloomsbury. Londres.

Gilian, F. (2007). *Discophobia. Antigay prejudice and the 1979 Backlash against Disco*. Journal of the history of sexuality, Nº15. Págs. 276-306.

Gilbert, J. y Pearson, E. (2003). *Cultura y políticas de la música dance*. Paidós. Madrid.

Guerrero, J. (2012). *El género musical en la música popular: algunos problemas para su caracterización*. Revista Trans, Nº 16. Págs. 1-22.

Hall, M. y Zukic, N. (2013) "The DJ as electronic Deterritorializer". En: Attias, B., Gavanas, A. y Rietveld, H. (eds.). (2013). *DJ culture in the mix*. Bloomsbury. Londres

Herman, B. (2006). *Scratching out authorship. Representations of the electronic music DJ at the turn of the 21st Century*. Popular Communication, Nº4. Págs. 21-38.

Hesmondhalgh, D. (1996). *Flexibility, post-Fordism and the music industry*. Media, culture and society. Nº 15 (3). Págs. 469-488.

Hesmondhalgh, D. (1998). *The British Dance music industry: A case study of Independent cultural Production*. The British Journal of Sociology. Nº 49. Págs. 234-251.

Holmes, T. (2012). *Electronic and experimental music*. Routledge. Nueva York.

Innis, H. (2008). *The bias of communication*. University of Toronto Press. Toronto.

Kaiser, M. (2006). *Music scene. Where Popular Music, its Media and Cultural Policies meet in Communication Studies*. BNF. París.

Royal Arms, Ley 33. *Criminal Justice and Public Order Act 1994*. Londres. Inglaterra. 10 de Octubre de 2012.

LLes, L. (2010). "Prólogo". En: Fuentes, F. (2010). *Warm-Up! Un vistazo a la prensa musical electrónica en España, 2000-2010*. Nausicaä. Madrid.

Martínez, S. (2014). Entrevista Online. Entrevistada por Marc Femenia el 28 de Marzo de 2014.

McLeod, K. (2001). *Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and more: Musical and social differentiation within Electronic/Dance Music communities*. Journal of popular music studies, Nº13 (1) Págs. 59-75.

Merriam, A. (1967). *The Anthropology of Music*. Northwestern University Press. Evanston.

Middleton, R. (1990). *Studying popular music*. The Open University Press. Milton Keynes.

Monleón, P. (2011). *Tendencias emergentes de consumo musical. Internet y el futuro de la industria discográfica. Spotify, un análisis desde la publicidad*. Actas del IV congreso internacional sobre análisis fílmico. Nuevas tendencias e hibridación de los discursos audiovisuales en la cultura contemporánea. Págs. 574-594.

Montano, E. (2013). "DJ Culture and the Comercial Club Scene in Sidney". En: Attias, B., Gavanas, A. y Rietveld, H. (eds.). (2013). *DJ culture in the mix*. Bloomsbury. Londres.

Mosquera, J. (2014). Entrevista personal. Entrevistado por Marc Femenia el 12 de Marzo de 2014.

Muñoz, B. (2011). *La industria cultural como industria de la conciencia: El análisis crítico en las diferentes generaciones de la teoría de la escuela de Frankfurt*. Constelaciones, Nº3. Págs. 61-89.

Negus, K. (2005). *Los géneros musicales y la cultura de las multinacionales*. Paidós, Barcelona.

Nelson, H. (2002). "Música para las masas: Kraftwerk, el sonido del concepto (1970-2002)". En: Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

O'Hara, K. y Brown, B. (eds.). (2006). *Consuming music together: Social and Collaborative aspects of Music Consumption Technologies*. Springer. Amsterdam.

Oleaque, J. (2004). *En Extasi. Drogas, música makina y baile: Viaje a las entrañas de "la fiesta"*. Ara, Barcelona.

Ortega y Gasset, J. (2005). *La Rebelión de las masas*. Espasa, Madrid.

Pérez, J. (2011). *YouTube ya no es "tu televisión": cultura colaborativa y red comercial en el vídeo online*. Revista Comunicación, Nº9 (1). Págs. 146-162.

Prado, E. (2011) "Televisión e Internet". En: Bustamante, E. (coord.) (2011). *Las industrias culturales audiovisuales e Internet*. IDECO. Tenerife.

Pratginestós, R. (2002). "Poderosamente real: La música Disco, de The Loft al Paradise Garage (1970-1985)". En: Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

Ramos, A. y Jiménez, R. (2002). "Amor digital: Música experimental en la década de los noventa (1990-2002)". En: Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

Reynolds, S. (2013). *Energy Flash, A journey through rave culture and dance culture*. Picador. Londres.

Reynolds, S. (2002). "Prefacio". En: Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

Rietveld, H. (2013). "Journey to th Light? Spectacle and Mediation". En: Attias, B., Gavanas, A. y Rietveld, H. (eds.). (2013). *DJ culture in the mix*. Bloomsbury. Londres.

Roberts, J. (2014). Entrevista *Online*. Entrevistado por Marc Femenia el 29 de Abril de 2014.

Romaní, O. y Sepúlveda, M. (2005). *Estilos juveniles, contracultura y política*. Polis Revista Latinoamericana. Disponible en: <http://polis.revues.org/5769>. (Última visita el )

Romo Avilés, N. (2001). *Mujeres y drogas de síntesis. Género y riesgo en la cultura del baile*. Gakoa. Donostia.

Rossell, O. (2002). "Oigo un mundo nuevo: Los pioneros de la música electrónica (1910-1968)". En: Blánquez, J. y Morera, O. (coords.). (2002). *Loops, Una historia de la música electrónica*. Reservoir Books. Barcelona.

Sicko, D. (2010). *Techno Rebels. The renegades of electronic funk*. Wayne State University Press. Detroit. .

St. John, G. (2006). *Rave culture and religión* Journal of Alternative Spiritualities and New Age Studies, Nº3. Págs. 187-212.

Tammy, L. (2009). *Rave Culture: The alteration and decline music scene*. Temple University Press. Filadelfia.

Wolf, M. (1992). *Los efectos sociales de los media*. Paidós. Barcelona.

Zallo, R. (2011). *Estructuras de la comunicación y de la cultura. Políticas para la era digital*. Gedisa. Barcelona

## PROFESIONALES

Anónimo (2013a). *Raver's Manifesto*. Disponible en: <http://peaceandloveism.com/blog/2009/09/peace-love-unity-and-respect-the-ravers-manifesto/>. Última visita el (26/05/14).

Barrionuevo, A. (2013). *Trouble stalking night-life paradise*. The New York Times. Disponible en: [http://www.nytimes.com/2013/04/08/arts/music/pacha-in-ibiza-feels-dance-clubs-center-of-gravity-shift.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2013/04/08/arts/music/pacha-in-ibiza-feels-dance-clubs-center-of-gravity-shift.html?_r=0). Última visita el (26/05/14).

Berdellans, A (2012). *EDM's bubble will soon burst*. EDM Network. Disponible en: <http://www.dubstep.net/blog/editorial-edm39s-bubble-will-soon-burst>. Última visita el (26/05/14).

Blánquez, J. (2012) *Dejad de llamarlo EDM*. Playgroundmag. Disponible en: <http://www.playgroundmag.net/musica/articulos-de-musica/columnas-musicales/dejad-de-llamarlo-edm>. Última visita el (26/05/14).

Blánquez, J. (2013). *Ibiza contra las Vegas. Duelo a muerte en la cima del "dance" de masas*. Playgroundmag. Disponible en: <http://www.playgroundmag.net/musica/articulos-de-musica/columnas-musicales/ibiza-contra-las-vegas-duelo-a-muerte-en-la-cima-del-dance-de-masas>. Última visita el (26/05/14).

Blánquez, J. (2014a). *El house pierde a su mayor mito: En recuerdo de Frankie Kucles*. PlaygroundMag. Barcelona. Disponible en: <http://www.playgroundmag.net/musica/noticias-musica/actualidad-musical/el-house-pierde-a-su-mayor-mito-en-recuerdo-de-frankie-knuckles>. Última visita el (26/05/14).

Blánquez, J. (2014b). *El house pierde a su padre*. El Mundo. Barcelona. Disponible en: <http://www.elmundo.es/cultura/2014/04/01/533a9c8722601de3748b4577.html>. Última visita el (26/05/14).

BLOOMBERG.(2013). *Live Nation's new Groove: Electronic Dance Music and Scalped Tickets*. Blloomberg Businessweek. Disponible en: <http://www.businessweek.com/articles/2013-08-09/live-nation-jumps-on-electronic-dance-music-scalped-tickets>. Última visita el (26/05/14).

Castillo, A., Domanick, A. y Matos, M. (2014). *50 most important people in EDM*. Rolling Stone. Disponible en: <http://www.rollingstone.com/music/lists/50-most-important-people-in-edm-20140317>. Última visita el (26/05/14).

DJMAG. (2014). *TOP 100*. Disponible en: <http://www.djmag.com/top100>. Última visita el (26/05/14)

Dombal, R. (2012). *Interviews. Skrillex*. Pitchfork. Disponible en: <http://pitchfork.com/features/interviews/8798-skrillex/>. Última visita el (26/05/14)

Downar, C. (2012). *Progressive House explained*. Lessthan3. Disponible en: <http://blog.lessthan3.com/2011/07/progressive-house-explained/>. Última visita el (26/05/14).

Edgerly, B. (2013). *An EDM roadmap: The Eletronic Dance Music industry explained*. Your EDM. Disponible en: <http://www.youredm.com/2013/10/30/edm-roadmap-electronic-dance-music-industry-explained/>. Última visita el (26/05/14).

Flick, L. (1995). *Dance, dance tracks. Dance compilation of the year*. Billboard, N° 25. Disponible en: [http://books.google.es/books?id=xAsEAAAAMBAJ&lpg=PA24&pg=PA25&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](http://books.google.es/books?id=xAsEAAAAMBAJ&lpg=PA24&pg=PA25&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false). Última visita el (26/05/14).

Horovitz, B. (2012). *After Gen X, millennials, what should next generation be?* USA Today. Disponible en: <http://usatoday30.usatoday.com/money/advertising/story/2012-05-03/naming-the-next-generation/54737518/1>. Última visita el (26/05/14)

Jakob. (2013): *EDM: The worst thing that has ever happened to electronic dance music?* Disco Demons. Disponible en: <http://www.discodemons.net/2012/09/09/edm-vs-electronic-dance-music>. Última visita el (26/05/14)

IFPI. (2013). *Informe sobre la música digital*. Disponible en [http://www.ifpi.org/downloads/dmr2013\\_spanish.pdf](http://www.ifpi.org/downloads/dmr2013_spanish.pdf). Última visita el (26/05/14).

IFPI. (2014). *IFPI digital music report*. Disponible en <http://www.ifpi.org/downloads/Digital-Music-Report-2014.pdf>. Última visita el (26/05/14).

Karp, H. (2014). *Clear Channel and SFX Strike Electronic Dance Music marketing deal*. Speakeasy. Disponible en: <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2014/01/06/clear-channel-and-sfx-strike-electronic-dance-music-marketing-deal/#>. Última visita el (26/05/14).

Leopold, T (2002). *Omigod! It is the return of the 80's*. CNN. Disponible en: <http://www-cgi.cnn.com/2002/SHOWBIZ/Music/08/21/omigod.80s/index.html>. Última visita el ()

Mac, R (2013). *DJ Wars: Inside the Las Vegas battles for the world's top electronic music talent*. Forbes. Disponible en: <http://www.forbes.com/sites/ryanmac/2013/08/14/dj-wars-inside-the-las-vegas-battles-for-top-electronic-music-talent/>. Última visita el (26/05/14)

Mason, K. (2012). *Meet EDM's power trio: Atlantic's Craig Kallman, Astralwerk's Glen Mendilger and Innerscope's Dave Reese*. Billboardbiz. Disponible en: <http://www.billboard.com/biz/articles/news/1096749/meet-edms-power-trio-atlantics-craig-kallman-astralwerks-glenn-mendlinger>. Última visita el (26/05/14).

Martin, C. (2013). *Una explicación de la cultura rave para Yanquis*. Vice. Disponible en <http://www.vice.com/es/read/explicacion-de-la-cultura-rave-para-yanquis>. Última visita el (26/05/14).

Mata, M (2008). *Lastfm y su nuevo u modelo innovador modelo de negocio*. Disponible en <http://www.miguelangelmata.com/2008/01/24/lastfm-y-su-nuevo-e-innovador-modelo-de-negocio/>. Última visita el (26/05/14).

Matos, M. (2012). *How the record business finally learned to sell EDM*. Spin. Disponible en: <http://www.spin.com/articles/edm-record-labels-sell-dance-music/>. Última visita el (26/05/14).

Meuse, M. (2013). *How Daft Punk's 2006 show revolutioned live electronic music*. Disponible en <http://music.cbc.ca/blogs/blogpost.aspx?modPageName=&year=2013&month=5&title=How-Daft-Punks-2006-Coachella-show-revolutionized-live-electronic-music&permalink=/blogs/2013/5/How-Daft-Punks-2006-Coachella-show-revolutionized-live-electronic-music>. Última visita el (26/05/14).



Morse, P. (2013). *Richie Hawtin speaks out about rockstar DJs*. Digital dj tips. Disponible en <http://www.digitaldjtips.com/2012/06/richie-hawtin-speaks-out-about-rock-star-djs/>. Última visita el (26/05/14).

O'Malley, Z. (2013). *The world's highest paid DJ 2013*. Forbes. Disponible en: <http://www.forbes.com/pictures/eeel45eeke/the-worlds-highest-paid-djs-5/>. Última visita el (26/05/14).

Ortega, V. (2011). *Streaming, ¿La descarga de música pasará de moda* Disponible en: <https://mx.noticias.yahoo.com/blogs/daleplay/streaming-la-descarga-m%C3%BAsica-pronto-pasar%C3%A1-moda-162453531.html>. Última visita el (26/05/14).

Plagenhoef, S. (2012). *Drop the bass. How the 90's won again*. GQ Entertainment. Disponible en: <http://www.gq.com/entertainment/music/201203/dance-music-electronica-skrillex-bass>. Última visita el (26/05/14.)

Reynolds, S. (2012) *How rave music conquered America*. The Guardian. Disponible en: <http://www.theguardian.com/music/2012/aug/02/how-rave-music-conquered-america>. Última visita el (26/05/14).

Ridder, K (1998). *Grammys finally realize dance music will survive*. Sun Journal. 23 de Febrero. Pág. 23 Disponible en: <http://news.google.com/newspapers?id=5AgAAAAIBAJ&sjid=UGsFAAAAIBAJ&pg=1300,3595005&dq> Última visita el (26/05/14).

Richardson, D (2013). *Beatport's sale: Playin with the numbers*. Antrim Digital. Disponible en: <http://antrimdigital.com/2013/04/04/beatports-sale-playin-with-the-numbers/>. Última visita el (26/05/14).

Sherburne, P. (2013). *The new rave generation*. Spin. Disponible en: <http://www.spin.com/articles/new-rave-generation/>. Última visita el (26/05/14).

Sisario, B. (2013a). *SFX Entertainment buys electronic site*. The New York Times. Disponible en: <http://mediadecoder.blogs.nytimes.com/2013/02/26/sfx-entertainment-buys-electronic-dance-music-site/>. Última visita el (26/05/14).

Sisario, B. (2013b). *SFX Entertainment buys Major Stake in Dutch Festival Promoter*. <http://mediadecoder.blogs.nytimes.com/2013/03/21/sfx-entertainment-buys-major-stake-in-dutch-festival-promoter/>. Última visita el (26/05/14).

SPOTIFY. (2014). *Spotify explained*. Disponible en <http://www.spotifyartists.com/spotify-explained/>. Última visita el (26/05/14).

Vena, J. (2012). *Skrillex nabs three Grammys*. MTV News. Disponible en <http://www.mtv.com/news/1679062/skrillex-best-remixed-record-grammy/>. Última visita el (26/05/14).

Watson, K (2012). *IMS Business report 2012*. International Muzik Summit. Ibiza. Disponible en: [http://www.internationalmusicsummit.com/img/stand\\_alone\\_files/file/original/ims-business-report-2012-v30-final-9.pdf](http://www.internationalmusicsummit.com/img/stand_alone_files/file/original/ims-business-report-2012-v30-final-9.pdf). Última visita el (26/05/14).

Watson, K (2013). *IMS Business report 2012*. International Muzik Summit. Ibiza. Disponible en: [http://www.internationalmusicsummit.com/img/stand\\_alone\\_files/file/original/ims-business-report-2013-final2-10.pdf](http://www.internationalmusicsummit.com/img/stand_alone_files/file/original/ims-business-report-2013-final2-10.pdf). Última visita el (26/05/14).

## VIDEOGRÁFICAS

Bidder, S. (2001). *Pump up the volume*. Flame Television Production Ltd. Inglaterra.

Bredow, G. (2006). *High tech soul: The cretion of Techno Music*. Plexi. Estados Unidos.

Bridger, S. (2012). *How clubbing changed the world*. Chanel 4. Inglaterra.

Christopher, M. (1998). *Studio 54*. Dollface. Estados Unidos.

Dowse, M. (2004) *It's all gone, Pete Tong*. True Western Films. Inglaterra.

Fjellestad, H. (2004). *Moog*. ZU33. Estados Unidos.

Harrison, G. (2000). *Groove!*. 415 Productions. Estados Unidos.

Kerslake, K. (2011) *Electric Daisy Carnival Expirience*. Manifest. Estados Unidos.

Soldinger, M. (2000). *The chemical generration*. Optomen TV. Inglaterra.

Stöhr, H. (2008). *Berlin Caling*. Sabotage Films gmbH. Alemania.

Winterbottom, M. (2002). *24 hour party peolpe*. Revolution Films. Inglaterra.

# ANEXOS

## ANEXO 1. Glosario terminológico

Fuente: Elaboración propia a partir de diccionarios terminológicos como Djinc.org, Wikipedia, DRAE, Vellodyne y Good Vibrations.

**Beat:** Golpe musical que confiere el ritmo a la canción. Es la unidad elemental de composición electrónica y se configura a partir de bajas frecuencias (bajos) en lo que coloquialmente se conoce como <<bombo>>. Es también el motivo del término coloquial <<xumba xumba>>.

**Break:** Parte del *track* sin *beats*. Funciona a modo de introducción de melodías o vocales.

**Cinta magnética:** Tejido largo y estrecho revestido de una sustancia magnética que registra las señales producidas por sonidos, imágenes o datos para su posterior reproducción.

**Clubbing:** Cultura y terminología de club.

**Deelay:** Ralentización de la entrada de una señal de sonido. Normalmente es usado para crear un efecto de reverberación, al ser sobrepuesta a la señal original.

**Downtempo:** Proveniente del Jazz o el Reggae, se trata de música electrónica de baile con un ritmo relativamente lento, con una sonoridad más relajada.

**Drop:** Parte de la canción con base de bombo. Es el momento de mayor énfasis del *track*.

**Dub:** Bajo fuertemente saturado desarrollado en un subgénero electrónico del Reggae con el mismo nombre y que inspiraría al *beat* tradicional *dance*.

**Feat:** Colaboración de distintos artistas, DJ's y cantantes principalmente.

**Flyer:** Cartel promocional de pequeño formato de un evento.

**Free Party:** Fiesta de larga duración (de incluso más de 24h) en la que predomina la música *dance* y es de entrada gratuita. Es una de las formas típicamente contraculturales de la cultura *dance* considerada como una *rave underground*.

**Hit:** Proviene del Pop y es una pieza musical de éxito.

**Lineup:** DJ's programados en un evento.

**Loop:** Bucle sonoro editado y sincronizado para repetirse indefinidamente.

**Mesa de mezclas:** Equipo mediante el cual se puede controlar la salida de las señales de audio y controlar el volumen mediante potenciómetros. Al no existir una patente sólida, se atribuye la primera mesa de mezclas a la American Telephon and Telegraph el año 1922.

**Mainstream:** Cultura, pensamiento o gustos principales en un contexto específico. En música, estilo popularizado y conducido por parámetros comerciales.

**Performance:** Término que proviene del teatro. En terminología DJ, implica todo el acompañamiento artístico y técnico que configura el espectáculo del DJ.

**Pitch:** Potenciómetro lineal o digital que permite acelerar o ralentizar el ritmo del tema y es esencial para igualar los tempos musicales.

**Reverberación:** Particularidad natural del sonido ambiente y de las particularidades físicas de las ondas acústicas, que rebotan con los obstáculos y vuelven al lugar de origen. Es el coloquialmente conocido como <<eco>>.

**Rave:** Gran fiesta de música electrónica de baile.

**Sample:** Muestra digital de una onda sonora con una duración temporal determinada. Permite la reproducción del timbre sonoro de un instrumento a partir de otro o la reproducción de una pista determinada.

**Sello:** Sinónimo de compañía discográfica. Empresa que se dedica a la grabación distribución y, por ende, comercialización de productos discográficos.

**Sintetizador:** Instrumento electrónico (generalmente manipulado con un teclado) que genera y modifica sonidos electrónicamente y puede imitar una variedad de instrumentos musicales.

**Set:** Programación de canciones que un DJ hace en su actuación en directo. Se entiende el Set como la sesión del DJ en una fiesta.

**Subwoofer:** es un altavoz diseñado para reproducir las dos primeras octavas, entre los veinte y los ochenta hercios. El *subwoofer* fue creado por Arnold Nudell y Cary Christie en 1966, para dar respuesta a los sonidos graves a los que los altavoces convencionales no llegaban.

**Track:** Pista de audio. Sinónimo de canción.

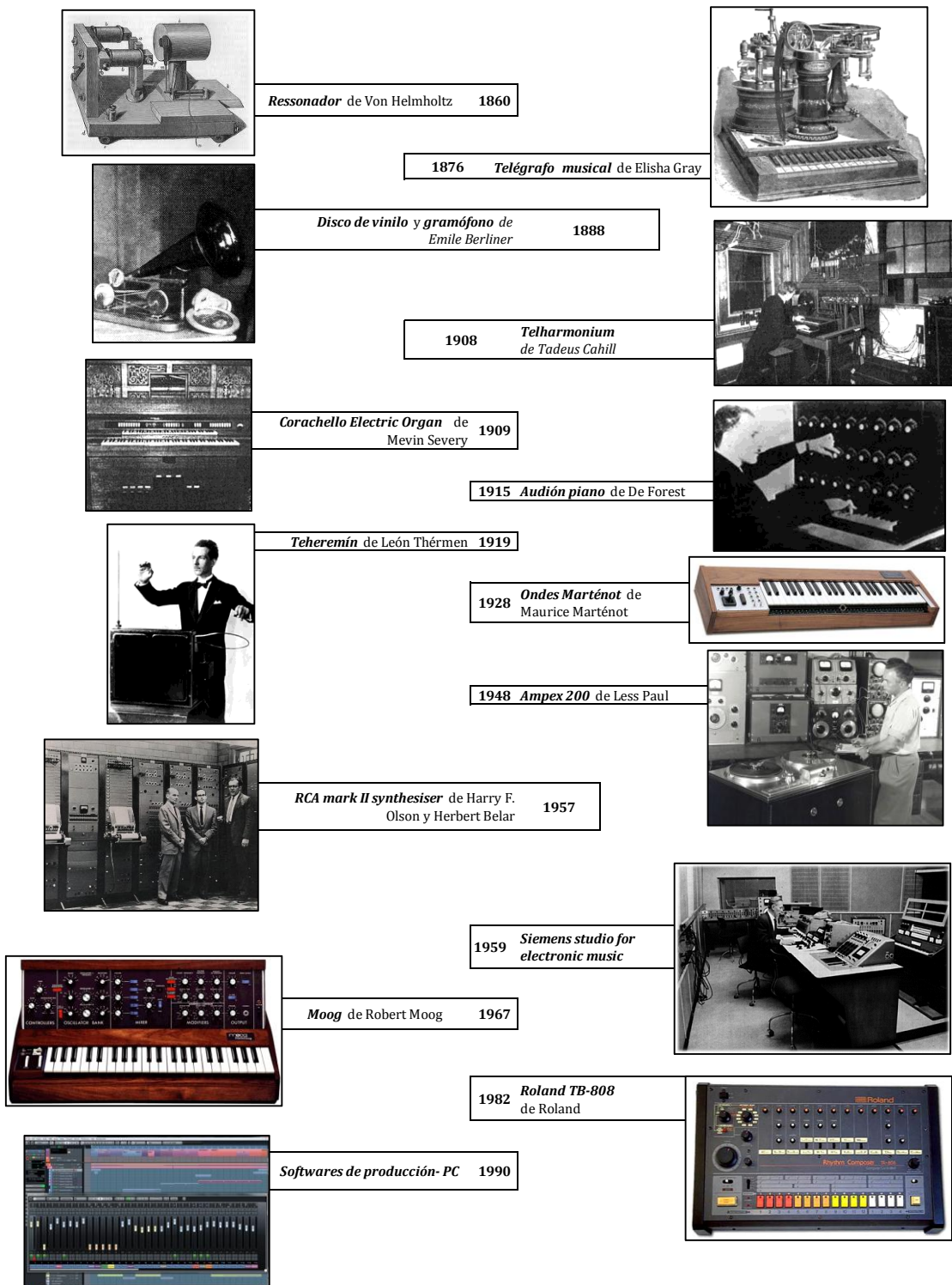
**Tweeter:** Altavoz diseñado para reproducir frecuencias altas (rangos agudos). Fue diseñado por Chester Williams Rice para RCA en 1921. Más tarde fue vendido como un producto para el consumo doméstico en 1925, nombrado *Radiola Loudspeacker*.

**Underground:** Subterráneo, estado inicial de cualquier género musical emergente. Escena subyacente, casi furtiva, de la música electrónica de baile.

## ANEXO 2. Cronología de la cultura *dance*

ESTADOS UNIDOS	EUROPA
1870-1900 Sur EEUU. <b>BLUES</b>	
1910 Nueva Orleans <b>JAZZ</b>	
1940 Desconocido <b>OLD R&amp;B</b>	
1950-1960 Desconocido <b>SOUL</b>	1965 Manchester <b>INAGURACIÓN WIGAN CASINO CLUB</b>
1960 Jamaica <b>DUB</b>	
1965 Atlanta <b>FUNK</b>	1973 Ibiza <b>INAGURACIÓN PACHA IBIZA CLUB</b>
Finales 1960-70 Nueva York <b>DISCO</b>	1975 Londres <b>KRAFTWERK EN TOMORROW'S WORLD BBC TV SHOW</b>
1970-88 Nueva York <b>THE LOFT CLUB</b>	Finales 1970 Inglaterra <b>SYNTH-POP</b>
1977 <b>ESTRENO SATURDAY NIGHT FEVER</b>	1976 Ibiza <b>INAGURACIÓN AMNESIA CLUB</b>
1977-80 Nueva York <b>CLUB STUDIO 54</b>	1979 Ibiza <b>INAGURACIÓN KU CLUB</b>
1970 Nueva York <b>HIP HOP</b>	1980 Inglaterra <b>BREAKBEAT</b>
1979 Chicago <b>DISCO DEMOLITION NIGHT</b>	1982 Manchester <b>INAGURACIÓN THE HAÏENDA</b>
1981 <b>MTV</b>	1985-1990 Inglaterra <b>JUNGLE</b>
Inicios 1980 Nueva York <b>ELECTRO</b>	1987 Londres <b>INAGURACIÓN SHOOM CLUB</b>
Inicios 1980 Chicago <b>HOUSE</b>	1988 Londres <b>INAGURACIÓN TRIP CLUB</b>
1977-1982 Chicago <b>CLUB WHAREHOUSE</b>	1988 Ibiza/Inglaterra <b>SUMMER OF RAVE</b>
1982 Chicago <b>INAGURACIÓN MUZIC BOX</b>	1988-92 <b>THE HIT MAN AND HER TV SHOW</b>
Inicios 1980 Nueva York <b>US GARAGE</b>	1989 Ibiza <b>INAGURACIÓN SPACE IBIZA CLUB</b>
1977-88 Nueva York <b>CLUB PARADISE GARAGE</b>	1989 Inglaterra <b>PROGRESSIVE HOUSE</b>
1980 Chicago <b>ACID HOUSE</b>	Inicios 1990 Inglaterra <b>UK GARAGE</b>
Finales 1980 Detroit <b>TECHNO</b>	Inicios 1990 Inglaterra <b>DRUM &amp; BASS</b>
	Inicios 1990 Rotterdam <b>HARDCORE</b>
	1990 Alemania <b>TRANCE</b>
1990 <b>ELECTRONICA BOOM</b>	1992 Londres <b>INAGURACIÓN MINISTRY OF SOUND</b>
	1992 Liverpool <b>INAGURACIÓN CREAM CLUB</b>
	1992 Worcestershire <b>CASTLEMORTON COMMON PARTY</b>
	1992 India <b>GOA TRANCE</b>
	1993 Inglaterra <b>BBC 1 ESSENTIAL MIX WITH PETE TONG</b>
	1994 Inglaterra <b>CRIMINAL JUSTICE BILL AND PUBLIC ORDER ACT</b>
	1995 Ibiza <b>KU SE RECONVIERTE EN PRIVILEGE</b>
	1995 Desconocido <b>PSY TRANCE</b>
	1997 Manchester <b>CIERRE THE HAÏENDA</b>
	1999 <b>MOBY: PLAY</b>
	Finales 1990/Inicios 2000 Inglaterra <b>DUBSTEP</b>
	2004 Atenas <b>TIESTO DIRIGE LA CLAUSURA DE LOS JJOO DE GRECIA</b>
2005 <b>GRAMMY AWARD FOR BEST DANCE/ELECTRONICA ALBUM</b>	
2009 <b>DAVID GUETTA FEAT KELLY ROWLAND "WHEN LOVE TKAES OVER"</b>	
2010 Desconocido <b>EDM</b>	2012 Londres <b>CLAUSURA JJOO DEDICADOS A LA MÚSICA DANCE</b>

## ANEXO 3. Cronología de la instrumentación electrónica



Imágenes libres de derechos. Fuente: Wikipedia.

## ANEXO 4. Entrevistados

**Miguel Anguas.** Conocido con el sobrenombre de Mike Alca, este joven DJ y productor ha iniciado recientemente el proyecto Gerox, junto a otros dos DJ's. Es residente en salas como Music Club o Diamond y ha pinchado en festivales como el Unifestival madrileño. Trabaja también en el sello Roster Music, un proyecto para promocionar a jóvenes talentos de la escena electrónica barcelonesa.

**Francesc Cortès.** Doctor en filosofía y letras, polifacético músico y director de orquesta. Es director del departamento de arte y musicología de la Universidad Autónoma de Barcelona, así como profesor de historia de la música del siglo XX y XXI y de análisis musical. Tiene numerosas publicaciones, proyectos de investigación y ha participado también en numerosos congresos.

**Silvia Martínez.** Doctora en Geografía e Historia y especializada en Musicología, es profesora de cultura y música popular en la Universidad Autónoma de Barcelona, además de enseñar etnomusicología en la Escola Superior de Música de Barcelona. Ha hecho numerosas publicaciones, participado también proyectos de investigación, así como en distintos congresos.

**Juan Carlos Mosquera.** Hijo de un promotor de fiestas de las míticas discotecas Studio 54 y Gran Velvet en Barcelona, escribe actualmente para la página web EDM Spain. Cada fin de semana asiste a las mejores fiestas de EDM de Barcelona en busca de artículos para el portal web y analiza la red en busca de síntomas del funcionamiento del EDM como cultura y como mercado. Además, estudia producción musical y es DJ *amateur* de una gran variedad de estilos musicales.

**Joe Roberts.** Redactor jefe y editor de DJMag USA y editor de la versión semanal de DJMag magazín digital, es un perfecto conocedor del fenómeno EDM en Estados Unidos. Además, es un reputado DJ de los DJMag All Stars, por lo que tiene conocimientos de las técnicas DJ y de las últimas tendencias musicales, que selecciona y mezcla en sus Podcasts para DJMag.



## ANEXO 5. Discografía recomendada (por orden alfabético)

!: No apto para oídos sensibles

### Acid House

A guy called Gerald. *Voodoo Ray*  
808 State. *Sync Swim*  
Phuture 303. *Acid Tracks*  
M.A.R.S. *Pump up the volumen*

### Big Room House (EDM) !

Martin Garrix. *Animals*  
Steve Aoki. *Boneless*  
New World Sound feat Thomas Newson. *Flute*  
David Guetta. *Shot me down*

### Breakbeat

The Prodigy. *Smack my bitch up*  
The Prodigy. *Omen*  
The Prodigy. *Breath*  
The Phase. *Dirty angel*

### Brostep (EDM) !

Skrillex. *Bangarang*  
Rusko. *Dirty sexy*  
Dastik feat Flux Pavilion. *Game over*  
Excision feat Downlink. *ExistenceVIP*

### Detroit Techno

Derrick May. *Strings for life*  
Juan Atkins. *The Chase*  
Innercity. *Goo life*  
Jeff Mills. *The Bells*  
Carl Craig. *A wonerful life*  
Plastikman. *Plasticity*

### Disco

Bonney M. *Daddy Cool*  
David Mancuso. *David Mancuso presents The Loft*  
Donna Summer. *Love tol ove you baby*  
Giorgio Moroder. *Midnight Express*

### Drum'n'Bass

Pendulum. *Tarantula*  
Pendulum. *Blood sugar*  
Ei3c. *The nine*  
Subfocus. *Rock it*

### **Dub**

King Tubby. *Flag Dub*

Lee "Scratch" Perry. *Pum pum*

### **Electro Dubstep (EDM) !**

Skrillex. *Nice sprites and scary monsters*

Nero. *Promises*

Katy B. *Katy on a mission*

Chase and Status. *Eastern jam*

### **Electro Funk**

Africa Bambaataa. *Planet Rock*

Arthur Baker. *Breaker's Revenge*

### **Electro House (EDM)**

Swedish House Mafia. *One*

Calvin Harris. *Summer*

Avicii. *ID*

Dimitri Vegas & Like Mike. *Mammoth*

### **Electro Swing**

Caravan Palace. *Jolie Coquine*

Parov Stelar. *Catgroove*

Pretty Lights.

### **Frenchcore/Speedcore !!!**

Radium. *Art is nasal*

The Speedfreak. *DJ Fuck*

### **Gabba !!!**

Paul Elstak. *The Gabber*

Euromasters. *Alles Naar de Klote*

Lenny Dee. *Forgotten Moments*

### **Garage**

Larry Levan. *Stand on the word*

Todd Terry. *Weekend*

Affinity. *Don't go away*

### **Happy Hardcore !!!**

Technohead. *I wanna be a hippie*

Paul Elstak. *Luv u more*

Dune-Milion. *Miles*

### **Hardcore !!!**

Angerfirst. *The Voice of Mayhem*

Dyprax. *Arise*

Tha Playah. *Why so serious*

**Hard Electro (EDM) !**

The Bloody Beetroots *feat* Steve Aoki. *Warp*  
Haezer. *Monkey*  
Cyberpunkers. *Fuck the system*

**Hardstyle (EDM) !**

Headhunterz. *United kids of the world*  
Wildstylez. *The year of summer*  
D Block and S-tean. *Rockin ur Mind*

**Hi-NRG**

Donna Summer. *I feel love*  
Sylvester. *You make me feel*  
Sylvester. *Dance disco heat*

**House**

Franckie Knuckles. *Your love*  
Steve "Silk" Hurley. *Jack your body*  
Ron Hardy. *Sensation*  
Todd Terry. *Jumpin'*

**Jungle !**

Goldie. *Inner city life*  
Apollo Two. *Atlantis*  
Rufige Kru. *Terminator*  
Omni Trio. *Rengades shares*

**Krautrock**

Neu! *Hallohallo*  
Can. *Oh Yeah*

**Kraftwerk**

Kraftwerk. *We are the robots*  
Kraftwerk. *Autobahn*  
Kraftwerk. *Radioactivity*

**Makina !!!**

DJ Skudero. *Flying Free*  
XTM vs. Chuky. *Fly on the wings of love.*

**Minimal**

Richie Hawtin. *Yeke Yeke*  
Ricardo Villalobos. *Que belle époque*  
Ame. *Rej*

**New Beat !**

Joey Beltram. *Energy Flash*  
Hardcore (aka Dave Clarke). *I like John*  
Marco Carola. *Infinity*

**New Wave**

Happy Mondays. *24 hour party people*  
Happy Mondays. *Step on*  
Joy Division. *Love will tell us apart today*

**Moombathon !**

Dillon Francis feat DJ Snake. *Get low*  
Baauer. *Harlem Shake*  
Alvin Risk. *Pendejas*

**Italodisco**

Ciber people. *Void Vision*  
Eddy Huntington. *Up & Down*  
Trans X. *Living on video*

**Hip Hop**

Grandmaster Flash. *The message*  
Public Enemy. *Harder tan you think*  
2pac. *Getto gospel*

**Hard Techno (Schranz) !!!**

Felix Kröcher. *Travel Pussy*  
DJ Rush. *This is the end*  
Frank Kvitta. *Conga*

**Progressive House**

John Digweed feat Sasha. *Cascade (part 1)*  
John Digweed feat Nick Muir. *Satellite*  
The Groove Ministers. *Café del mar*

**Progressive Psy Trance !**

Interactive Noise. *Nice day*  
Neelix. *Expect what*  
Day Din. *Breacking dread*

**Psy Trance !**

Infected Mushroom. *Sulliman*  
Atsrix. *Closer to heaven*  
1200 mics. *Mescaline*

**Tech-House**

Wally Lopez. *Burning inside*  
Umek feat Groovebox. *Sweet harmony*

**Trance**

Tiësto. *Adaggio for srtings*  
Tiësto. *Insomnia*  
Paul Van Dyk. *For an Angel*  
Sven Väth. *Age of Love*

### **Trap (EDM) !**

Dillon Francis. *I.G.D.A.F.O.S.*

Dillon Francis feat Kill the noise. *Dill the noise*

### **Trip-Hop**

Massive Attack. *Unfinished sympathy*

Portishead. *Glory box*

Tricky. *Aftermath*

### **Rawstyle !!!**

Gunz for hire. *Bolivia*

Ran-D. *Never Scared*

Digital Punk. *Born to die*

### **Synth Pop**

New Order. *Blue Monday*

Depeche Mode. *Enjoy the silence*

Tears for fears. *Mad World*

Simple Minds. *Someone somewhere in summer time*